КРУТЕЙШИЕ *КОМПЬЮТЕРНЫЕ* **И** *ВИДЕО* **ИГРЫ**

12 **(69)** *июнь* **2000**

PC • Online • PlayStation • N64 PS2

СТРАНА ИГР

http://www.gameland.ru



ИГРЫ

ШОУ ТЫСЯЧЕЛЕТИЯ

космический репортаж с мегавыставки

E3 2000

Metal Gear Sol
NeverWinte
WarCraft I
C&C: Renega
Phantasy Sta
Sonic Advent
Fallout Tacti
Gran Tursm
Ground Co
The Bound
Onimusha
Star Wars
Ferrari
Dark
FIFA
Leg
ZO

MOTOCROSS MADNESS 2 VS. EXCITEBIKE 64:

МОТОЦИКЛЫ С МУЗЫКОЙ

Legend of Zelda: Mask of Majora

шокирующие подробности второго пришествия

ПРОХОЖДЕНИЯ

Daikatana

Машина Времени

0 100069 6

СОДЕРЖАНИЕ



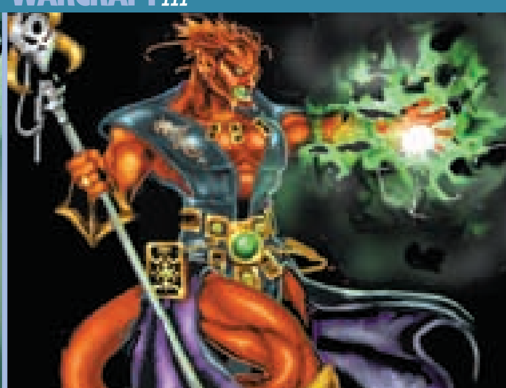
ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

Журнал «Страна Игр» зарегистрирован в Министерстве Российской Федерации по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций
ПИ № 77-1906 от 15.03.2000

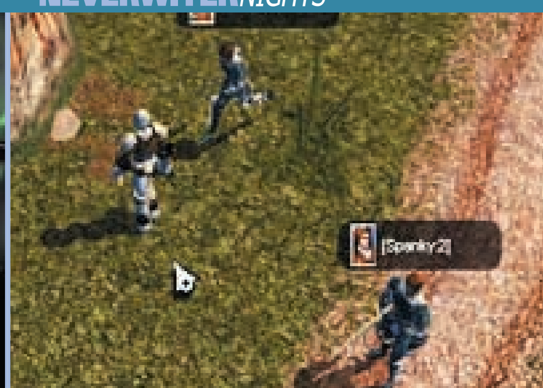
METAL GEAR SOLID 2



WARCRAFT III



NEVERWITER NIGHTS

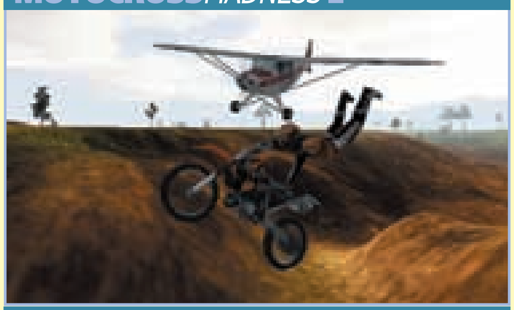


F355

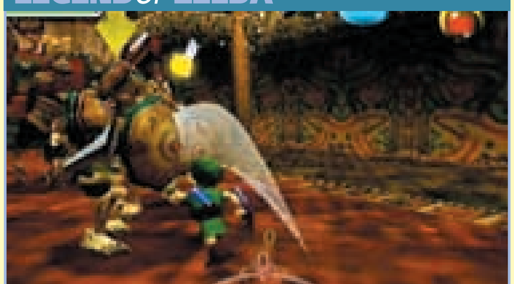


ИГРЫ В АЛФАВИТНОМ ПОРЯДКЕ

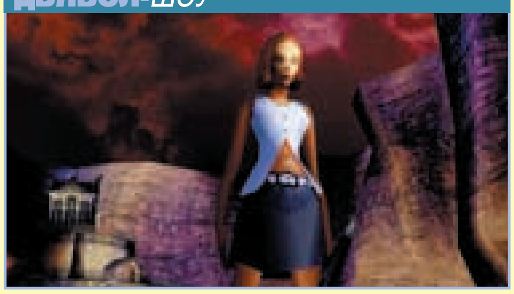
MOTOCROSS *MADNESS 2*



LEGEND *OF* **ZELDA**



ДЬЯВОЛ- *ШОУ*



РЕДАКЦИЯ

Сергей Лянге	*serge@gameland.ru*	*издатель*
Сергей Амирджанов	*amir@gameland.ru*	*главный редактор*
Борис Романов	*borisr@gameland.ru*	*редактор Видео*
Сергей Долинский	*dolser@gameland.ru*	*редактор Онлайн*
Эммануил Эдж	*emik@gameland.ru*	*корреспондент в США*
Дмитрий Эстрин	*estrin@gameland.ru*	*технический редактор*
Виталий Гербачевский	*vp@gameland.ru*	*корректор*

GAMELAND *ONLINE*

Денис Жохов	*denis@gameland.ru*	*WEB-master*
Академик	*akademik@gameland.ru*	*WEB-редактор*

ART

Михаил Огородников	*michel@gameland.ru*	*арт-директор*
Леонид Андруцкий	*leonid@gameland.ru*	*дизайнер*
Иван Солякин	*ivan@gameland.ru*	*дизайнер*

ПРОИЗВОДСТВО

Леонид Андруцкий	*leonid@gameland.ru*	*цветоделение*
Ерванд Мовсисян		*техническая поддержка*

РЕКЛАМНЫЙ *ОТДЕЛ*

Игорь Пискунов	*igor@gameland.ru*	*руководитель отдела*
Алексей Анисимов	*anisimov@gameland.ru*	*менеджер отдела*
Ольга Басова	*olga@gameland.ru*	*менеджер отдела*
Виктория Крымова	*vika@gameland.ru*	*менеджер отдела*

тел.: (095) 229-4367, 229-2832; факс: (095) 924-9694

ОПТОВАЯ *ПРОДАЖА*

Владимир Смирнов	*vladimir@gameland.ru*	*коммерческий директор*
Андрей Степанов	*andrey@gameland.ru*	
Самвел Анташян	*samvel@gameland.ru*	

тел.: (095) 292-3908, 292-5463; факс: (095) 924-9694

GAMELAND *PUBLISHING*

ЗАО «Гейм Лэнд»		*учредитель и издатель*
Дмитрий Агарунов	*dmitri@gameland.ru*	*директор*
Борис Скворцов	*boris@gameland.ru*	*финансовый директор*

Для писем 101000, Москва, Главпочтамп, а/я 652
Web-Site http://www.gameland.ru
E-mail magazine@gameland.ru

Доступ в интернет:
компания Zenon N.S.P.
http://www.aha.ru; телефон: 250-4629

GAMELAND *MAGAZINE*

Game Land Company		*publisher*
Dmitri Agarounov	*dmitri@gameland.ru*	*director*

phone: (095) 292-4728; fax: (095) 924-9694

Отпечатано в типографии «ScanWeb», Finland

Тираж 50 000 экземпляров
Цена договорная

Дизайн обложки: *Михаил Огородников*

СПИСОК *РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ*

Борис РОМАНОВ
borisr@gameland.ru

После Е3, возникло четкое понимание наступления «переходного периода». Переходного в том смысле, что бывшая лидирующая игровая платформа (PlayStation) сегодня вошла в завершительную стадию своего развития, в то время как следующий лидер (которым, судя по прогнозам, несмотря ни на что, станет PlayStation 2) только начинает свое победное шествие. И с какой бы иронией мы не относились к этому термину, который сегодня используют, в основном, лишь в качестве оправдания своих ошибок, судя по всему, индустрии видеоигр в ближайшее время действительно придется сбавить обороты. Важно, что многие компании, уже сегодня смогли испытать на себе все прелести этого переходного периода. Некоторые из них перестали приносить прибыль, а некоторым пришлось в спешке увольнять значительную часть своих сотрудников или срочно начинать процесс своей реорганизации. Большинству производителей придется этой осенью, по крайней мере, сократить свои бюджету на рекламу, чтобы их продукты могли хотя бы окупиться. И только лишь к 2002 году, когда улягутся все бушующие сейчас на рынке страсти, игровая индустрия, по мнению специалистов, снова воспрянет и станет приносить, как и раньше, бешеные прибыли.

Но сегодня она, в основном, приносит всем одни лишь убытки, о чем свидетельствуют практически все последние новости, которые дошли до нас за последнюю пару недель.

SONY *ИНВЕСТИРУЕТ* В *ПРОИЗВОДСТВО* PLAYSTATION *2* ЕЩЕ *ОДИН* МИЛЛИАРД *ДОЛЛАРОВ* И *ОБЪЯВЛЯЕТ* О *ПОКУПКЕ* И *РЕОРГАНИЗАЦИИ* КОМПАНИИ *VERANT* INTERACTIVE.

Второй в мире производитель бытовой электроники и нынешний лидер индустрии видеоигр, корпорация **Sony**, объявила о том, что она планирует дополнительно потратить еще чуть более одного миллиарда долларов на расширение производства микросхем для игровой приставки **PlayStation 2**, чтобы довести в этом году ее производство до полутора миллионов штук в месяц. Встреченная бешеным энтузиазмом в Японии, новая консоль от Sony до сих пор остается в дефиците у себя на родине, и это при том, что ее продажи уже успели преодолеть барьер в два миллиона экземпляров. Стоит отметить, что без срочного увеличения количества производимых компанией приставок, ей, скорее всего, не удастся в этом году полностью удовлетворить спрос на свою продукцию как в северной Америке, так и в Японии. Последнее же может привести не только к переносу даты выхода **PlayStation 2** в Европе с двадцать шестого октября на более поздний срок, но и к потере внушительной части покупателей, которые могут из-за возникшего дефицита на время отложить покупку новой игровой платформы. Не стоит и говорить, что на высококонкурентном рынке, любая задержка или мелкая оплошность может порой привести к непоправимым последствиям. Тем не менее, представители **Sony Computer Entertainment** пока выражают уверенность в том, что их цель поставить на рынок до конца нынешнего финансового года десять миллионов игровых приставок, и тем самым удовлетворить весь спрос на свою новую консоль, будет достигнута в срок и без особых проблем. Но, к сожалению, подобного оптимизма американские сети игровых магазинов почему-то пока не разделяют. Либо не веря в обещания **Sony**, либо обладая какой-то засекреченной информацией, последние недавно прекратили прием заявок у покупателей на приобретение **PlayStation 2** в день ее выхода.

Но если проблемы с насыщением рынка своей продукцией у **Sony**, по крайней мере на словах, пока не стоят, насущная необходимость привести в порядок свои подразделения по производству игр, наконец-то подтолкнула американское отделение компании на новые радикальные шаги. Первым из них уже стало недавнее лишение независимости и присоединение к компании издательства **989 Studios**, после которого последовала его реорганизация и значительное сокращение штатов. Вторым же подобным шагом стало приобретение команды **Verant Interactive** (авторов **Everquest**), после которого также последовала смена руководства, начало реорганизации и, опять же, значительное сокращение штатов. Стоит отметить, что бывшую студию **Verant**, которая теперь получит название **Sony Online Entertainment**, возглавил никто иной, как заслуживший себе скандальную известность за свои острые высказывания в адрес конкурентов бывший руководитель компании **989 Studios**.

Но не только одна **Sony** отличилась в последнее время сообщениями о своих гигантских затратах (или инвестициях), а также очередными перестановками в своем руководстве. Так, к примеру, компания

SEGA *ENTERPRISES* СНОВА *ПОМЕНЯЛА* ПРЕЗИДЕНТА *И* ОБЪЯВИЛА *ОБ* ОКОНЧАТЕЛЬНОМ *РАЗДЕЛЕНИИ* КОМПАНИИ *НА* НЕСКОЛЬКО *НЕЗАВИСИМЫХ* ЧАСТЕЙ.

Итак на проведенном в конце мая собрании, посвященном отчету о финансо-

ХИТ-ПАРАД

АМЕРИКА PC

1.	WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE 2	DISNEY INTERACTIVE
2.	THE SIMS	MAXIS
3.	ROLLER COASTER TYCOON	HASBRO INTERACTIVE
4.	EVERQUEST:RUINS OF KUNARK	989 STUDIOS
5.	WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE	DISNEY INTERACTIVE
6.	AGE OF EMPIRES II	MICROSOFT
7.	POKEMON STUDIO BLUE	THE LEARNING COMPANY
8.	SOLDIER OF FORTUNE	ACTIVISION
9.	FAMILY 3 PK	HASBRO INTERACTIVE
10.	SIM MANIA PACK	ELECTRONIC ARTS

АМЕРИКА ВСЕ ФОРМАТЫ

1.	WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE 2	DISNEY INTERACTIVE	PC
2.	VAGRANT STORY	SQUARE EA	PS
3.	POKEMON TRADING CARD	NINTENDO	GB
4.	THE SIMS	MAXIS	PC
5.	POKEMON YELLOW	NINTENDO	GB
6.	SPEC OPS	TAKE 2 INTERACTIVE	PS
7.	EXCITEBIKE 64	NINTENDO	N64
8.	POKEMON STADIUM	NINTENDO	N64
9.	WWF SMACKDOWN!	THQ	PS
10.	TONY HAWKS PRO SKATER	ACTIVISION	PS

АНГЛИЯ ВСЕ ФОРМАТЫ

1.	WWF Smackdown	THQ	PS
2.	RESIDENT EVIL – CODE: VERONICA	EIDOS	DC
3.	Pokemon Red	Nintendo	GB
4.	POKEMON BLUE	NINTENDO	GB
5.	Euro 2000	EA	PC, PS
6.	STAR WARS: JEDI POWER BATTLES	LUCASARTS	PS
7.	Pokemon Stadium	Nintendo	N64
8.	RAYMAN	UBISOFT	GB, PC, PS
9.	The Sims	EA	PC
10.	TOMB RAIDER 3	EIDOS	PC, PS

ЯПОНИЯ ВСЕ ФОРМАТЫ

1.	Kyuuen no Kizuna Sairin Shou	Fog	DC
2.	THE LEGEND OF ZELDA: MASK OF MUJULA	NINTENDO	N64
3.	Kirby Star 64	Nintendo	N64
4.	BREATH OF FIRE IV	CAPCOM	PS
5.	Fever 2 Sankyo: Official Pachinko Simulation	ISC	PS
6.	YUGIOH MONSTER CAPSULE GB	KONAMI	GB
7.	Brigandine Grand Edition	Easily Staff	PS
8.	MARIONETTE COMPANY 2 CHU	MICROCABIN	DC
9.	EverGrace	From Software	PS2
10.	TEKKEN TAG	NAMCO	PS2

вой деятельности корпорации, назначенный на свой пост всего лишь пару лет назад теперь уже бывший президент Sega, объявил о своем уходе в отставку. Приняв на себя всю ответственность за неудовлетворительные продажи Dreamcast в Японии, он тем самым освободил свое место для нового президента, которым стал теперь уже бывший руководитель ее материнской компании CSK. Таким образом, начиная уже с первого июля, корпорация Sega Enterprises перейдет в единоличное управление небезызвестного Isao Okawa, который попытается претворить свою идею по превращению Sega в ведущую интернет-компанию теперь уже своими собственными руками. В свою очередь, уволенный со своего поста Shoichiro Irimajiri будет переведен на новую должность, связанную с разработкой следующего поколения игрового «железа» от Sega.

Стоит отметить, что свою работу на новом посту Isao Okawa сразу начал с нескольких громких заявлений. Во-первых, он сообщил журналистам, что его компания вскоре прекратит сотрудничество с Microsoft в свете возникших между ними проблем различного характера, связанных с недавним анонсом игровой платформы X-Box. Во-вторых, под его руководством уже первого июля этого года от Sega будут отделены все ее основные команды разработчиков, которые получат финансовую независимость (и новые названия), что позволит компании значительно сократить свои издержки. Ну а в-третьих, Sega наконец-то объявила о своем скором возвращении на рынок игровых автоматов с новой технологией, которая будет впервые использована в играх уже в этом году. Последнее, возможно, сможет еще более упрочить позиции компании на этом рынке и, быть может, даже поможет ему выйти из кризиса. Одновременно с этим, руководство Sega объявило о том, что уже этой осенью она планирует начать позиционировать в Японии Dreamcast в качестве интернет-терминала с игровыми возможностями, и тем самым попытаться существенно увеличить его продажи. В то же самое время, за пределами своей родины Dreamcast будет продолжать позиционироваться только как игровая приставка.

Заканчивая же наш разговор о производителях игрового железа, стоит непременно упомянуть и о Nintendo, которая на днях объявила о том, что

ВЫХОД GAMEBOY ADVANCE И NINTENDO DOLPHIN ОФИЦИАЛЬНО ПЕРЕНЕСЕН НА 2001 ГОД.

И хотя для многих, включая нас, это сообщение не стало большой новостью, упомянуть о нем, безусловно, стоит. Но на этом новости от Nintendo не заканчиваются, иначе мы бы им не стали уделять так много места и внимания. Одновременно с обнародованием этой информации и объяснения причин задержки выхода обоих платформ (первая не выйдет в этом году по причине охватившего весь компьютерный мир дефицита микросхем и жидкокристаллических дисплеев, вторая же по причине своей неготовности к выходу) Nintendo официально подтвердила информацию о том, что обе ее новые платформы будут впервые представлены во всей красе в конце августа этого года, на проводимой компанией выставке SpaceWorld. Кроме этого Nintendo сообщила журналистам и о небольших кадровых перестановках внутри своей компании, в результате которых ее ведущий игровой дизайнер Shigeru Miyamoto получил наконец-то заслуженный пост в совете директоров, когда как руководитель ее американского отделения Minoru Arakawa его теперь лишился. К чему конкретно приведут все эти перестановки пока не ясно, однако, по словам компании, они были проведены в целях лучшей подготовки к успешному дебюту Dolphin в Японии.

Покончив, наконец, с приставочными новостями, перейдем к новостям игр на PC. И радостными их назвать у меня просто язык не поворачивается. Начнем с того, что команда разработчиков

LOOKING GLASS STUDIOS ПРЕКРАТИЛА СВОЮ РАБОТУ.

Основную вину за такое развитие событий теперь принято возлагать на плохие продажи игр для персонального компьютера и общее падение активности на рынке электронных игр. Сами же представители Looking Glass объяснили свое непростое решение тем, что им не удалось найти подходящего инвестора, который смог бы помочь им пережить «переходный период». И этим инвестором, положившим конец карьере Looking Glass, стала компания Electronic Arts, которая в свое время поручила им разработку последней игры из серии Jane's (Jane's Attack Squadron), а затем, за три месяца до завершения проекта, отказалась от ее публикации. А так как разработка данного проекта велась не на деньги EA, а на кредит, предоставленный банком конкретно под этот проект, то после его отмены Looking Glass ничего больше не оставалось делать, как закрыть свою студию. Дальнейшая судьба работников LG пока не ясна, однако по некоторым сведениям, большинство из них уже нашли себе достойное место работы.

Второй же шокирующей новостью от разработчиков игр для PC стало официальное сообщение о том, что

ID SOFTWARE НАХОДИТСЯ НА ГРАНЕ РАСКОЛА,

Вызванного желанием J. Carmack'a разрабатывать вместо очередного сетевого проекта продолжение легендарной игры Doom, рассчитанной, в первую очередь, на одиночную игру. К сожалению, с подобным решением были не согласны держатели контрольного пакета акций id Software, которые решили дать добро на этот проект только после того, как Carmack пригрозил им своим увольнением. И все бы это было просто смешно, если бы не было так грустно. Не имея возможности лишиться знаменитого программиста и дизайнера, противники новой серии Doom в отместку уволили одного из помощников Carmack'a, чем привели его в бешенство. Ну а продолжение этой душещипательной истории из жизни американских разработчиков ждите только в следующих номерах нашего журнала.

За минусом пары-тройки исключений, в мировых хит-парадах вновь воцарилось затишье. Можно это объяснить и временем года, и так называемым «переходным периодом», однако от этого лучше почему-то не становится. Тем не менее, даже в такое трудное для индустрии время, некоторым компаниям удается показать просто поразительные результаты. Например, Nintendo. Часто говорили, что у этой компании проблемы в Японии и что ее приставка там находится в плачевном состоянии. Посмотрев же на продажи ее игр, этого мы сказать уже не можем. Kirby 64 разошлась тиражом 840 тысяч экземпляров и уже третий месяц не собирается покидать горячую десятку. В то же самое время, всего за три недели, продолжение Zelda смогло разойтись тиражом в 700 с лишним тысяч штук, когда тираж того же TTT для всепобеждающей PlayStation2 никак не может достигнуть и четырехсот тысяч. Но совсем не японский успех Nintendo стал главной новостью недели, а обидный провал европейской версии Resident Evil Code Veronica. Несмотря на то, что стартовала эта игра в Англии на втором месте, цифры ее продаж просто ужасают. Вы не поверите, но раскошелиться на такую шикарную игру на сегодняшний день решилось только 12 тысяч англичан. Остальным, очевидно, оказался больше по душе WWF Smackdown, с чем мы их и поздравляем.

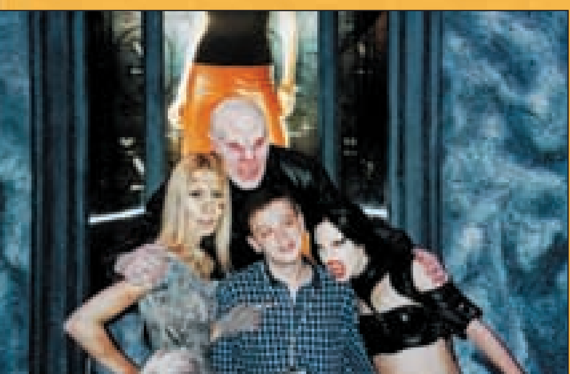
E3'2000: Фотовзгляд

Сергей ОВЧИННИКОВ



Миллениумная выставка E3'2000 проводилась уже в шестой раз, окончательно и бесповоротно осев на берегах холодного (даже слишком холодного для такого замечательного климата) Тихого океана. В этом году при сохранении максимальной заполненности лос-анджелесского выставочного центра чуть более 400 компаний-участников шоу представили аж две с половиной тысячи разнообразных игровых и развлекательных проектов. И хотя абсолютное их большинство не достойно даже мимолетного упоминания на страницах нашего журнала, пара-тройка десятков по-настоящему интересных проектов непременно попадет в наш суперрепортаж, который, напомню, будет продолжен и в следующем номер.







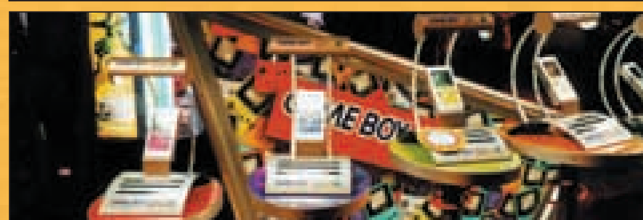


Внезапное появление X-Box на E3 2000 взбудоражило игровую общественность почище любого наркотика. Вот в этом самом серебрянном X-шатре происходила демонстрация технологических демок грядущей супермашины. Единственное место на выставке с трехчасовыми очередями....





Маркетинговые усилия MIcrosoft заметны уже сегодня. Что же будет в конце 2001 года? Поговаривают, что рекламный бюджет X-Box составит более миллиарда долларов.









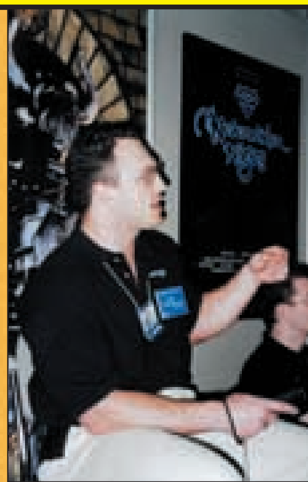


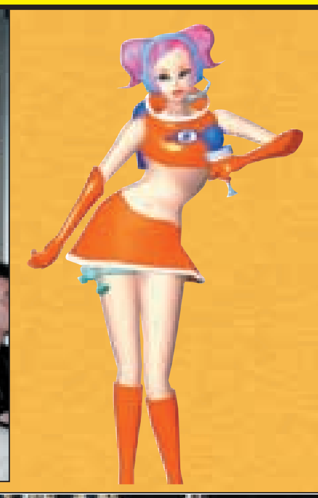
Эрик Йео из 7 Studios, хитро улыбаясь, говорит о своем суперпроекте Legion:Legend of Excalibur. Еще две минуты, и мы будем удостоены экскурсии в секретную демонстрационную комнату.



Владелицей самого посещаемого стенда на выставке Konami стала благодаря видео MGS2



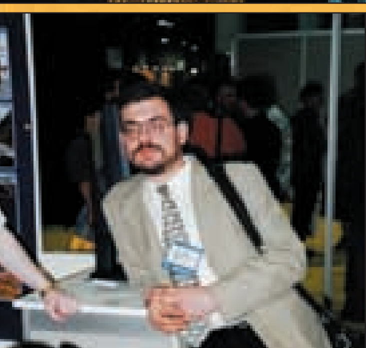


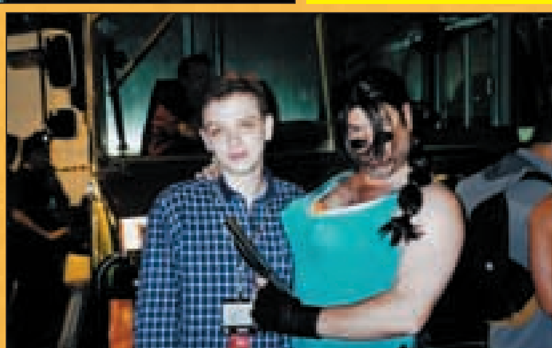




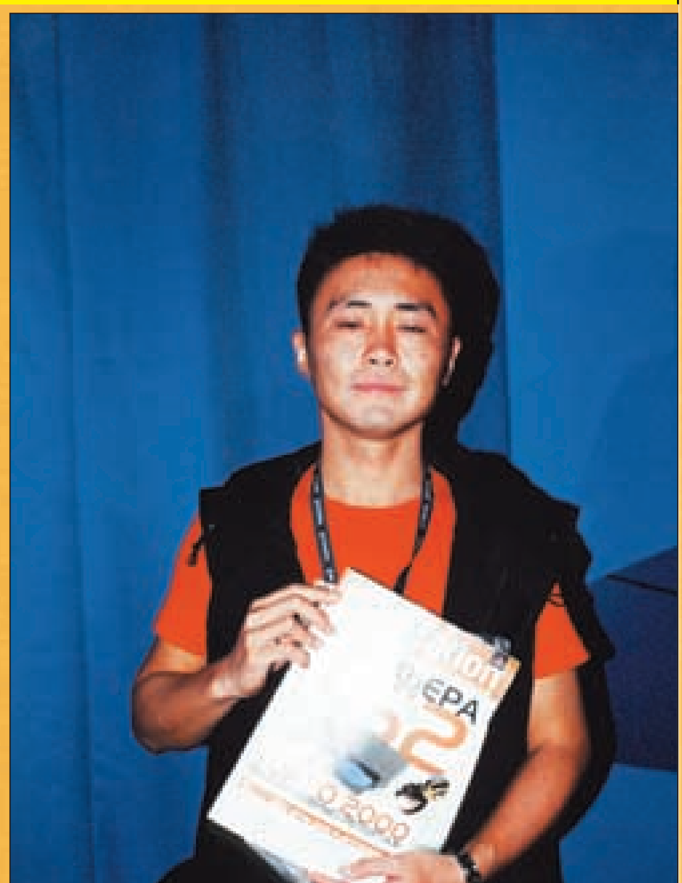


Давно обещанный Unreal Tournament на PlayStation2 оказался не более, чем нелепо скрытой подделкой. Под не слишком толстым покрывалом скрывалась вовсе не PS2, а обыкновенный PC. Правда, в другом углу все-таки показывалистрашно тормозящую версию на development kit.









САМ Kazunori Yamauchi, создательGran Turismo. На E3 представлял свой новый GT 2000 на PS2. Ну очень скромный человек. В частности сказал, что уже использовал 100% ресурсов PS2.



Наша любовь к Commandos не знает пределов. А уж к Commandos II и подавно.Эксклюзивный репортаж нашего главного коммандософила Максима Зайца читайте уже в следующем номере.



Главное развлечение для заплывших жиром журналистов: вскарабкаться на каменную стену за десять секунд и получить ценный приз от Sega.net. Нам, типа, это удалось без проблем.





Главная звезда выставки образца 2000 года, Ларри Крофт. Ждем не дождемся появления первой игры с его участием ;-)

Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty

Что может сделать один десятиминутный видеоролик?
Да все, что угодно, если он носит название MGS.

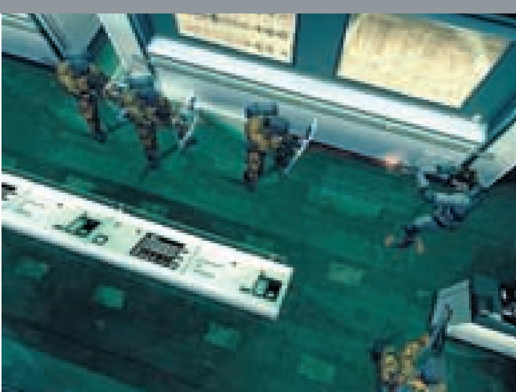
Сергей ОВЧИННИКОВ



PREVIEW

Как известно, умных мало кто любит. В то же время гениальных людей во всем мире не только обожают, но даже относятся к ним с некоторым состраданием и даже на самые нелепые их выходки отзываются в стиле «ну он же гений, ему можно простить». Похоже, что в последнее время эту несложную истину многие японские игровые дизайнеры стали понимать даже слишком буквально. В результате за каких-то два-три года все они из прекрасных дизайнеров и программистов мгновенно преобразились в продюсеров, попутно завоевав у игроков и, что еще важнее, у журналистов статус настоящих гениев, голыми руками создающих величайшие произведения всех времен и народов. Впрочем, никому от этого хуже не стало, напротив, игровая индустрия заполучила наконец-таки вполне осязаемый звездный состав.

Летом 1997 года на выставке E3, которая проводилась в Атланте, штат Джорджия, компания Konami впервые представила свой новый крупный проект, который являлся продолжением весьма популярного в восьмидесятые годы сериала Metal Gear, озаглавив новую серию **Metal Gear Solid**. В десятиминутной видеопрезентации, выставленной на всеобщее обозрение Konami, главный герой игры Solid Snake проделывал на экране такое, что казалось немыслимым не только на ограниченной с технической стороны PlayStation, но и на несомненно более мощной N64. Полностью трехмерный игровой мир с фантастической детализацией, шикарные ролики на







движке (кстати, тогда это считалось колоссальным прорывом) и обещание создателей игры разбить все препятствия на пути к полному симулятору жизни секретного агента, готового предотвратить ядерную катастрофу, — все это заставило всех поверить в то, что именно этот проект способен перевернуть все наши представления о видеоиграх. **Metal Gear Solid**, став, по единодушному мнению большинства профессионалов, лучшей игрой выставки, успел после этого отгреметь еще на десятке различных игровых шоу и появился на свет лишь спустя полтора года, действительно установив новые стандарты, но только совсем не в том жанре, в каком предполагалось.

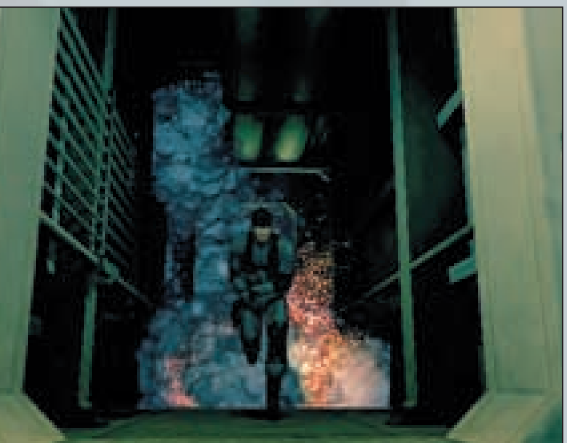
Вся эта история буквально в точности повторилась три года спустя. Но только место действия перенеслось в

Платформа: PlayStation2
Жанр: Tactical Espionage Action
Издатель: Konami
Разработчик: KCEJ West
Главный дизайнер: Hideo Kojima
Онлайн: www.konami.co.jp/kcej/products/west/mgs2
Дата выхода: осень 2001

Лос-Анджелес последнего года тысячелетия, а все действующие лица и исполнители уже стали всем хорошо знакомы. Konami впервые представила на E3'2000 новый проект Hideo Kojima под названием **Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty**, который произвел эффект... нет, не разорвавшейся бомбы. То, что наблюдалось в залах LA Convention Center, скорее напоми-



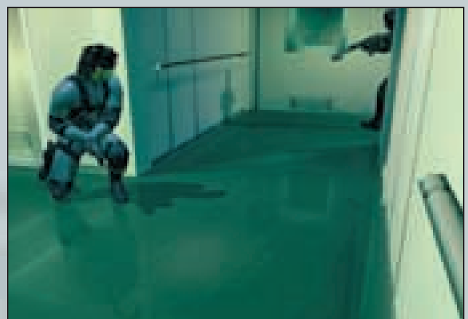
нало последствия цунами. Каждый час после очередной выдачи на гигантский экран десятиминутного мини-фильма про MGS2, неизменно завершавшегося воплями безудержного американского энтузиазма, помещения наполнялись людьми с ничего не выражающими масками абсолютного счастья вместо лиц. Откровенно говоря, мы после просмотра этого чуда тоже долго не могли придти в себя, однако такой откровенной наркотической эйфории все-таки не испытали. И поэтому нашли в себе силы взглянуть на шедевр более-менее беспристрастно и попытаться понять, отчего





идею. В новой же серии главному герою придется столкнуться с новой силой, которая на самом деле была рождена все теми же монстрами, за которыми бравый Снейк гонялся всю первую часть и которых, как казалось, победил. Однако спасение мира от ядерной войны вовсе не означало спасение его от других бед и несчастий, которые принес проект Metal Gear Rex. Технология изготовления роботов типа Rex была похищена, и все государства мира принялись оснащать свои армии этими чудесами техники. Буквально за десять лет количество изготовленных роботов превысило все разумные пределы. Впрочем, американцев жуткая история, рассказанная в **MGS**, ничему не научила, и в обстановке полной секретности был разработан еще более страшный механизм, Metal Gear Ray, который один в состоянии бороться с целой армией Rex'ов. Но какие новые опасности сулит Ray, попади он в чужие руки? По законам жанра все самое худшее, что может случиться, непременно случается. Так что порядком постаревшему Снейку придется вновь спасать себя и весь мир от очередной катастрофы. Действие игры начинается (а может быть, и заканчивается) на гигантском танкере, а потом плавно перетекает на городские улицы Нью-Йорка. В банде **Sons of Liberty**, с которой вам теперь придется иметь дело, немало знакомых по Fox Hound лиц, причем одну из первых скрипок в организации играет знаменитый Revolver Ocelot с непонятно каким образом приросшей обратно рукой, которую ему еще в самом начале **MGS** отрубил ниндзя. Помимо него вы сможете встретиться и с Liquid Snake'ом, который то ли сумел выжить, то ли попросту был клонирован.

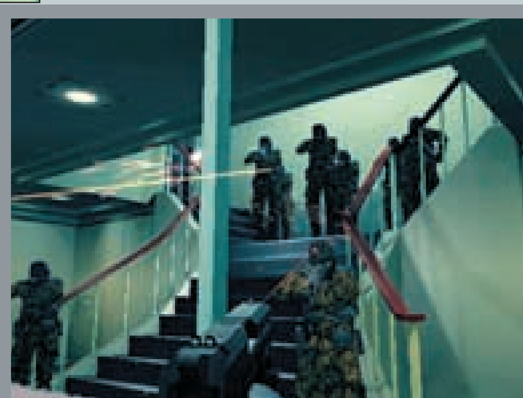
MGS2 стал лучшей и, увы, чуть ли не единственной демонстрацией всех технических возможностей





тастических дождевых эффектов, когда герой гуляет по палубе танкера в страшнейший шторм. Это вам не просто картинка в вертикальную полосочку, в **MGS2** потоки воды кажутся более чем реальными. Но зато в игре нет модных отражений, гигантских текстур, всяческих фейерверков и прочей дребедени, которой любят потчевать нас современные разработчики. И не будь первый MGS столь популярен, вторую часть сочли бы просто очередным «нишевым», хотя и весьма красивым продуктом. Музыкальное сопровождение к новому **MGS** пишет достаточно известный в Голливуде композитор Harry Gregson-Williams, который создал звуковую дорожку к таким фильмам, как «Враг Государства» и «Скала», и судя по первым впечатлениям, музыка в **MGS2** как нельзя лучше подходит к происходящему на экране. Что же касается собственно игрового процесса, то его в демонстрировавшемся ролике не так уж и много. Более того, аудитории, как всегда, представили **Sons of Liberty** как супернавороченный сверхреалистичный Action со шпионскими элементами. Примерно то же самое обещал Kojima и в первом **MGS**, и как это разработчиков не линчевали прилюдно после выхода игры, мне лично до сих пор непонятно. Тем более показательно, что во всех многочисленных интервью, которые появились после завершения выставки, Hideo Kojima и словом не обмолвился обо всяких там видах оружия или физических аспектах проблемы сотни-разбивающихся-одновременно-от-автомат-





го же сочетание трех букв и одной цифры приводит народ в эдакий лирический столбняк.

MGS2: Sons of Liberty представляет собой вполне органичное и логичное продолжение истории, начатой в первой серии игры. Но не стоит ждать от этого сиквела того же, что ждут от многих других. «Больше монстров, оружия, уровней и улучшенная графика», — это сказано вовсе не про **MGS2**. Поскольку в основе своей Metal Gear Solid всегда был больше интерактивной драмой, чем просто шпионской игрой, то и продолжение его несет в себе развитие прежде всего сюжетной линии, отношений между героями и раскрытие каких-то новых сторон характера героев. Насквозь милитаризированный **MGS** на самом деле укрывал в себе глубокую и пронзительную антивоенную

PlayStation2 на E3 в этом году, и именно поэтому, как нам кажется, проект вызвал такое сумасшествие. Просто появилась хотя бы одна игра, которая не просто оправдывает ожидания, а превосходит их буквально во всем. Тем не менее, нам известно, что автор игры, Hideo Kojima, который не только является ее продюсером, но также написал сценарий и лично возглавляет проект, не слишком доволен возможностями PS2 и утверждает, что Sony несколько преувеличила их в собственных мелких (и не очень) политических интересах. Конечно же, **MGS2** нельзя считать типичной технологической демонстрацией, для этого в игре слишком мало цветов, она слишком театральна и не предлагает зрению ничего, кроме стандартных серо-зеленых текстур, скрывающих высокодетализированные полигонные модели, да фан-

ной-очереди-бутылок-с-крепкими-алкогольными-напитками. Напротив, мастер предпочел весьма пространные разговоры о сосуществовании видов, эволюции, цифровой жизни и прочих далеких от полигонов и пистолетов вещах.

Я абсолютно не сомневаюсь в том, что о **Metal Gear Solid 2** даже после такой внушительной презентации мы все еще ничего не знаем. Впрочем, это как раз не повод для опасений. Девять минут и шесть секунд фантастического шоу на тему **MGS2: Sons of Liberty**, заботливо снятых на ручную видеокамеру (от этого художественная ценность ленты лишь повышается ;-), вы можете увидеть на демо-диске к этому номеру журнала. Посмотрите и сами все поймете. ■



Главная гордость компании Bioware стала самым крупным бриллиантом среди выставочных RPG.



Максим ЗАЯЦ

...Подкупали даже не обещания разработчиков — подкупала сама идея. Идея создания трехмерной ролевой игры на основе классической системы Dungeon & Dragons, игры, в первую очередь нацеленной на multiplayer, но включающей в себя также и полноценную одиночную кампанию. На выставке этого года **Neverwinter Nights** обещала стать Событием с большой буквы... и эти ожидания оправдались сполна.



Начну, пожалуй, с того, что поразило меня больше всего, а именно — с графики. Ни многочисленные скриншоты, ни даже ролик попросту не способны передать всей красоты и очарования этой игры. Чаще всего онлайновые RPG создаются по принципу: главное — содержание, а графика... ну, какая есть. При создании **Neverwinter Nights** были использованы два движка — переработанный Omen Engine (достоинства которого мы уже могли оценить в MDK 2) и Aurora Engine. В результате мы получили полностью трехмерный мир, возможность вращать камеру, устанавливать ее под любым углом, приближать и удалять объекты... Ничего необычного? Необычно абсолютно все! Любимая демонстрация разработчиков: персонажу дают в руки факел и неспешно прогуливаются по улицам города. Абсолютно правильные тени отбрасывают абсолютно все объекты: колеблющаяся в такт шагам тень самого персонажа на стене здания, тень от деревьев, тень от брошенного нами на улице ведра, тень от зубцов крепостной стены (!) на земле и на домике, стоящем внизу у городских ворот, также изменяющаяся при перемещения источника света. С деревьев осыпаются листья. Клубы дыма поднимаются над огнем, а пламя отражается на пластинах доспехов персонажа по-разному, в зависимости от материала, из которого они изготовлены. Да-да, от различных участков металлического щита



Платформа: PC
Жанр: RPG
Издатель: Black Isle Inc.
Разработчик: BioWare Corp.
Онлайн: http://www.neverwinternights.com
Дата выхода: середина 2001 года

с чеканными золотыми украшениями свет будет отражаться по-разному. Подобная реалистичность в обычных играх встречается крайне редко, а в онлайновых — никогда. До сегодняшнего дня.



Разработчики постарались сделать игровой интерфейс максимально удобным и функциональным. Мы выделяем какой-то объект, и вокруг курсора появляется круглое меню с набором доступных действий. В этом и заключается основное отличие интерфейса Neverwinter Nights — необходимые нам меню каждый раз появляются рядом с курсором, избавляя нас от необходимости каждый раз отводить его на специальную панель управления в углу экрана. Желаем обрушить на голову противника заклинание? Тонкий луч следует за курсором и указывает на соответствующую иконку круга, и перед нами сразу же появляется меню с набором доступных заклинаний. Еще раз указываем лучом, и на голову противника обрушивается огненный дождь. Разумеется, никто не отменял и горячие клавиши, на которые можно вешать наиболее часто употребляемые заклинания, предметы, действия.

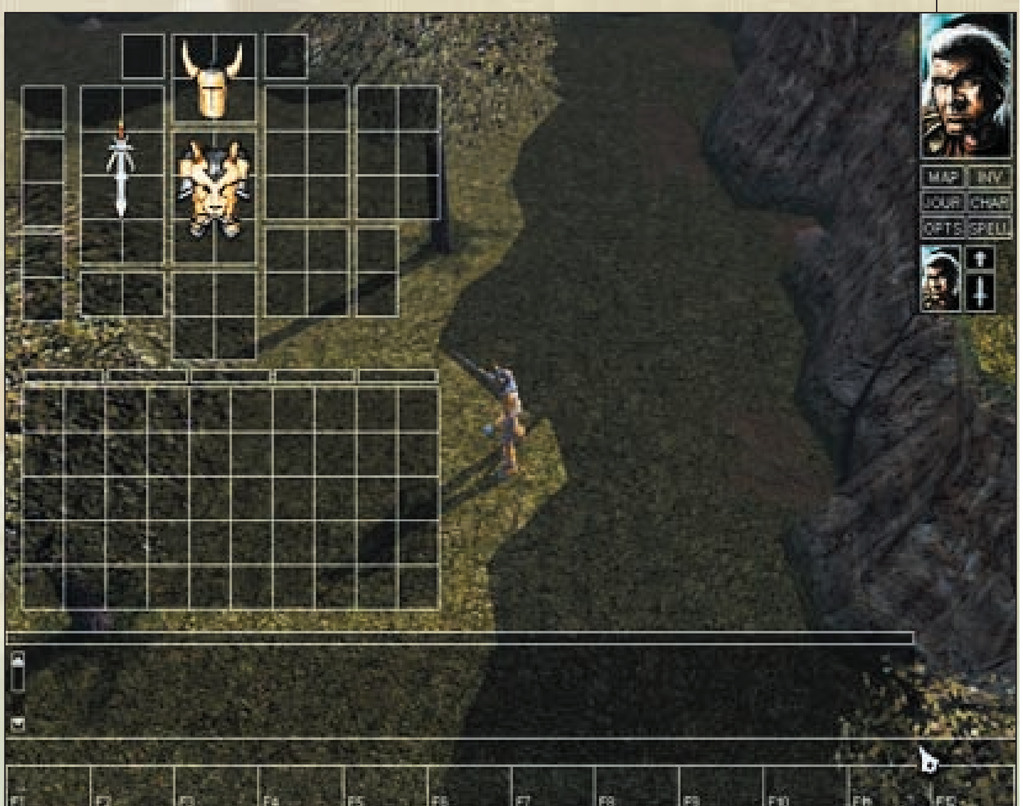


«Удобство во всем» — это, похоже, стало девизом команды разработчиков. Казалось бы, какая мелочь — тексты диалогов. Кому-то нравится, когда текст появляется прямо над головой персонажа, как это было в Ultima, а кто-то предпочитает читать диалоги в специальном окне по примеру EverQuest. Чтобы не ломать себе голову и не проводить всемирного референдума, разработчики попросту реализовали в игре обе эти









системы — каждый может выбрать для себя вариант по душе. Окно диалогов, кстати, можно разделить на две части — непосредственно сам разговор и информационные сообщения. При желании второе окно можно просто отключить. Все окна, кстати, являются прозрачными и не закрывают обзора.

Общение между игроками также упрощено до предела. Рядом с каждым сообщением в окне диалогов или над головой персонажа имеется миниатюрный портрет. Если вы желаете отправить сообщение какому-то определенному игроку, достаточно лишь щелкнуть мышкой по его портрету — и можно набирать текст. Конечно, имеется полный набор часто употребляемых фраз, которым присвоены короткие номера. В горячке боя гораздо удобнее нажать, к примеру, «1» вместо того чтобы долго вводить: «Атакуй моего противника». А еще удобнее просто говорить с другими игроками — специальная система голосового общения как раз находится в стадии разработки.

Конечно, не мультиплейером единым жив человек. В режиме одиночной игры нам помогает партия NPC. В отличие от Baldur`s Gate мы не можем полностью управлять ими — мы лишь отдаем приказ, к примеру, атаковать того или иного противника — а они сами выбирают, как это лучше сделать. В **Neverwinter Nights** будет порядка 200 монстров, созданных на основе 50 базовых моделей, — некоторые из этих тварей весьма велики по размерам и выглядят при этом просто очаровательно. Из третьей редакции Dungeons & Dragons было придирчиво отобрано порядка 200 заклинаний, которыми мы сможем воспользоваться в игре. Предполагается, что на прохождение единственной игровой кампании необходимо будет затратить от 60 до 100 часов реального времени, что, в общем-то, является почти рекордом. В сюжетные детали разработчики предпочитают пока не вдаваться, известно только, что действие игры будет протекать в северном регионе Sword Coast на участке от **Neverwinter** до Luskan во время эпидемии чумы, причину возникновения которой нам и предстоит отыскать.

Впрочем, никто не мешает нам создать свой собственный мир — в этом, кстати, и заключается один из главных козырей игры. Мы можем создавать практически любые локации и соединять их друг с другом — причем разработчики уже доказали, что процесс творения в **Neverwinter Nights** прост как никогда. На наших глазах буквально за пару минут было создано подземелье, большой замок в центре, ров, мосты — и вот наш персонаж уже ходит по только что сотворенному миру. Кстати, созидательный процесс не ограничивается одними лишь сооружениями и ландшафтами — мы также можем создавать свои собственные предметы, оружие, артефакты... Каждый мир будет действительно уникальным, и самое приятное заключается в том, что творить в **Neverwinter Nights** действительно просто.

Ну а напоследок — самая приятная новость. Разработчики не планируют взимать какую-либо плату с владельцев лицензионных версий игры за право играть на специально выделенных для этого интернетовских серверах. Релиз игры запланирован на второй квартал 2001 года, и до этого времени мы планируем еще не раз вернуться к разговору о ней. ■

Tropico

Создатели Railroad Tycoon ч.1 и ч.2 смещают акценты. Все дороги ведут на курорт.

Дмитрий ЭСТРИН



PREVIEW

Один мой знакомый (речь идет о моем дяде ;-)) — прим. глав. ред.) твердо уверен в том, что он должен быть президентом маленькой южной страны. Диктатором a la Фидель Кастро в райском уголке, банановой республике. Я ему отчаянно завидую, поскольку предел моих мечтаний обрывается где-то на уровне покупки GeForce 256 2 GTS, а твердой уверенности нет даже в том, что сегодня мне удастся поспать хотя бы несколько часов. Наверное, именно поэтому я с огромным интересом отнесся к демонстрации на E3 игры от Pop Top Software.

Как ни странно, **Tropico** — это вовсе не сиквел Railroad Tycoon II. Примечательно то, что игра, кроме всего прочего, не называется как-нибудь вроде Banano Tycoon. Небольшая, но отчаянно талантливая команда разработчиков расширяет поле своей деятельности, не занимаясь при этом поиском легких путей. **Tropico** — это уникальная по своей идее стратегия, концептуально похожая на загадочный проект Republic: The Revolution. Нам придется ощутить себя в роли диктатора небольшого латиноамериканского государства. Хотя многие даже не сомневались в том, что в следующем проекте Pop Top Software нас заставят заниматься если и не развитием железнодорожной сети, то уж, по крайней мере, строительством автомобильных магистралей или налаживанием авиалиний.

Итак, небольшой остров в Карибском Заливе, что-то вроде Кубы в миниатюре. Забудьте о SimCity и о Railroad Tycoon. Представьте себе нечто типа политического симулятора в стратегической ипостаси. Звучит невероятно дико, но довольно-таки точно определяет суть игры. Основная цель: сделать маленькую латиноамериканскую республику процветающим цивилизованным государством. Это отнюдь не просто, учитывая даже тот факт, что вы абсолютно свободны в выборе средств. Можно, например, стать кровожадным диктатором-милитаристом, бородатый облик которого станет нарицательным в буржуйских странах. Можно же, напротив, долго, скучно и уныло проповедовать своему диковатому народу демократические ценности, время от времени получая за это по башке от наиболее неблагодарных его представителей.

Что у нас имеется в самом начале? Дворец, разумеется, немножко денег, да человек двадцать недовольных бездельников, которые больше всего на свете хотят куда-нибудь поскорее эмигрировать. Им не нравится низкий уровень жизни, им надоело питаться бананами, их не греет южное солнце и не прельщают красоты тропиков. Но поскольку граждане социалистической республики **Tropico** находятся на острове, деваться им решительно некуда. По крайней мере, до тех пор, пока не появится соответствующая возможность. А она, будьте уверены, появится не скоро. К несчастью, вы не можете взять оболтусов за шиворот и самым непосредственным образом заставить их строить заводы, заниматься сельским хозяйством и развитием туристической индустрии. Однако вы всегда можете мягко подтолкнуть их к этому тяжелым армейским сапогом, прозрачно намекнув, что необходимо делать для того, чтобы маленькое государство процветало.

Платформа: PC
Жанр: стратегия
Издатель: Gathering of Developers
Разработчик: Pop Top Software
Онлайн: http://www.poptopsoftware.com/Tropico.htm
Дата выхода: конец 2000 года



«Вот на этом пляже, ребята, неплохо было бы построить гостиницу! Тогда мы будем срубать хорошие бабки с янки!», — и к месту строительства медленно потянутся разморенные жарким солнцем обитатели острова. «Мужики, вам бананы не надоело еще лопать? Быстренько в поле — работать!», — и новоявленные фермеры начнут уныло ковырять землю лопатами. Постройте пару хижин, и граждане перестанут ныть, что они больше не могут спать под пальмами. Табачные плантации создадут новую строку в доходах, а казино с борделем будут регулярно повышать настроение бывших тунеядцев.



Именно строительством самых разных зданий (а их в Tropico будет около сотни) вы определяете ход игрового процесса. Все зависит от того, что, когда и где вы воздвигаете на своем острове. Каждое здание обладает своей аурой, которая будет соответствующим образом влиять на граждан вашего государства. Преступность, привлекательность для туристов, уровень жизни, отношение к правительству (то бишь к вашей персоне), загрязнение окружающей среды — буквально все будут определять строения. Если гражданам жить будет негде, то они, так уж и быть, соорудят себе жалкие лачуги, но относиться к вам



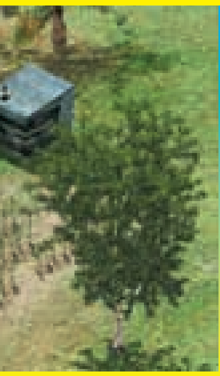














при этом будут не особенно хорошо. Практически для каждого здания существует несколько апгрейдов. Крохотную забегаловку можно развить до шикарного винного клуба. Разумеется, наличествуют все возможности микроменеджмента. После строительства аэропорта вы вольны повысить или понизить цены на билеты, определив таким образом уровень эмиграции, приток туристов и размер доходов.

С ресурсами все достаточно просто. Для того чтобы развиваться, нужны деньги и люди. Для того чтобы денег было достаточно, можно заняться, к примеру, экспортом табака. Для этого, правда, понадобятся не только табачные плантации, но и морской порт. Можно также добывать полезные ископаемые, выращивать тропические фрукты, сдирать баксы с приезжих туристов и так далее. С людьми все намного сложнее. Прирост населения происходит только при высоком уровне жизни, а его достичь, как вы понимаете, достаточно сложно. Однако, если вы справитесь со всеми трудностями и решите все проблемы, то вы можете увеличить население острова аж до 500 человек.

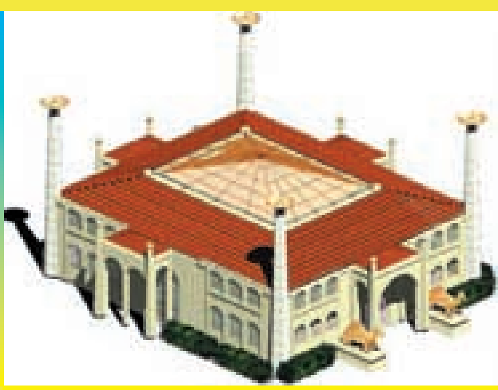
Вообще говоря, все граждане вашего государства проходят полный жизненный цикл. Они рождаются, учатся (если есть школы и университеты) или бездельничают (если школ и университетов нет), работают и умирают. Трудоустройство совершенно адекватно полученному образованию. Банкиром может стать только грамотный чувак, а бездельнику и двоечнику дорога одна: на плантации или в казарму. Кстати, о казармах. Тропический остров всегда был привлекателен для разного рода авантюристов — править маленьким наивным народом хочет не только мой знакомый, у которого, согласен, есть все для этого данные. Власть свою надлежит охранять соответствующим образом. Маленькая армия и тайная полиция помогут вовремя раскрыть заговор и расправиться с недовольными демонстрантами, столпившимися у дворца. Правда, если недовольных будет слишком много, то готовьтесь к военному перевороту, который всегда заканчивается торжественной казнью неразумного правителя при большом стечении народа. Зато, если вы окажетесь мудрым правителем, соблюдающим, по крайней мере, внешние формы приличия, то в награду получите практически неограниченную власть. Даже если вы расстреляете не особенно провинившегося товарища под пальмой, никто не будет акцентировать на этом своего внимания. Порядок есть порядок. Даже в тропиках...

Жители вашего острова — люди сложные, состоящие из сорока постоянно изменяющихся в зависимости от обстоятельств параметров. В любой момент вы можете одним кликом увидеть большую часть из них, меньшая же часть окажется для вас недоступной. Как и в реальной жизни, впрочем. По внешнему виду граждан вы легко сможете определить род их деятельности: военный, рыбак, учитель, банкир, фермер, проститутка, журналист, священник, доктор (список, разумеется, далеко не полный).

Огромное значение уделяется и личности самого диктатора. К примеру, в самом начале игры вам придется выбрать свое темное прошлое. Был ли диктатор фермером, военным или уголовником — все в **Tropico** имеет большое значение. Огромную роль сыграет также характер правителя, определяемый его склонностями. К примеру, волочится ли господин диктатор за женщинами и любит ли он на досуге опрокинуть за галстук лишний стаканчик рома? Не исключено, впрочем, что творческий наследник Кастро в прошлом был военным героем или, скажем, талантливым журналистом. А каким образом талантливый журналист стал диктатором? Может быть, купил наивных жителей маленького острова? Или устроил военный переворот? А быть может, остров достался ему в наследство от покойного дедушки, нефтяного магната, который на досуге выиграл райский уголок в преферанс? Все, абсолютно все в **Tropico** несет определенную долю таинственного смысла. Даже то, какую речь диктатор прочтет с балкона своего дворца в новогодний праздник.

Графика... Тут все перед вами. Не прибавишь, не убавишь. Поддерживаются огромные разрешения вплоть до 1600*1280, анимация персонажей достаточно разнообразна, а о высоких технологиях в данном случае говорить в высшей степени неуместно. Такая игра, а мы — о мелочах...

В общем, если разработчики смогут должным образом реализовать все свои обещания, то, простите за избитое выражение, нас ждет шедевр. На данный момент в **Tropico** только одна проблема: искусственный интеллект. Точнее, практически полное его отсутствие. Но и до выхода игры еще довольно-таки далеко. Так что у нас есть все основания полагать, что Tropico окажется одной из самых ярких и неоднозначных игр конца года. ■



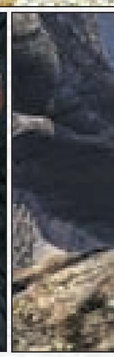


Myst 3: Exile









Самая красивая и самая скучная игра столетия превратилась в трилогию. Правда, уже без участия авторов первых серий.

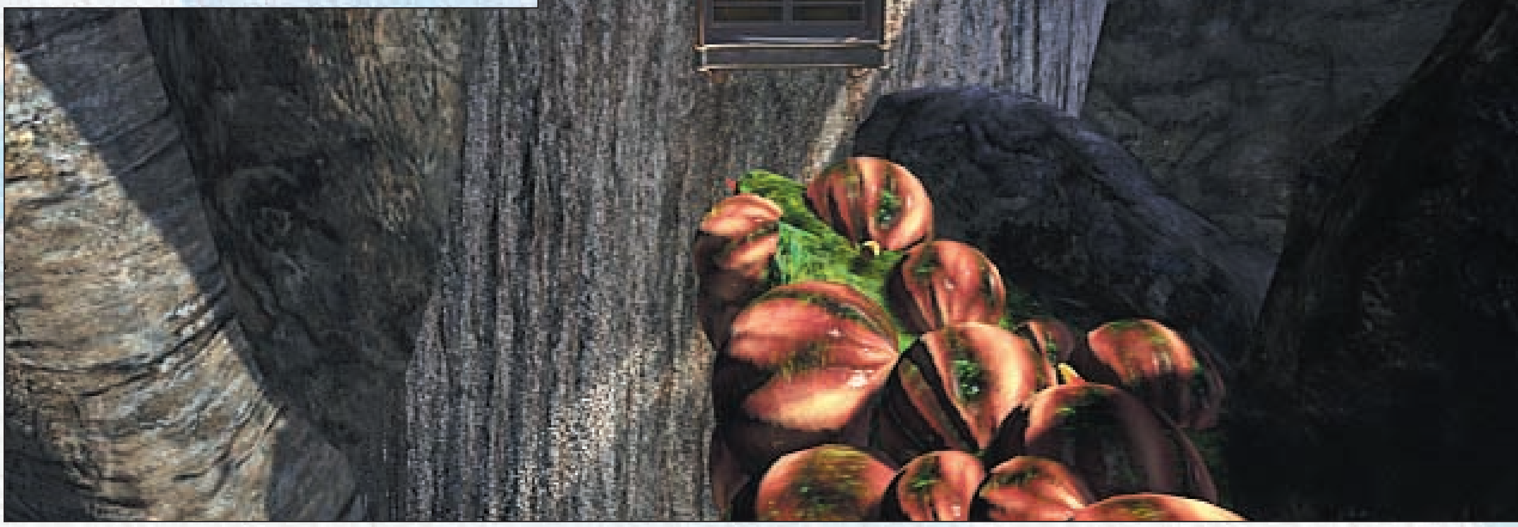
Максим ЗАЯЦ

Платформа: PC
Жанр: adventure
Издатель: Mattel Interactive
Разработчик: Presto Studios
Онлайн: http://www.myst3.com
Дата выхода: весна 2001

Жанр квестов переживает сейчас нечто вроде очередного подъема. Никаких шедевров, увы, но большинство игр вышло на хороший средний уровень, более того — они вновь стали появляться после долгого и продолжительного затишья, которое многие успели назвать гибелью жанра. Пожалуй, основной проблемой квестов во все времена было практически полное отсутствие replay ability. И в самом деле, игры с по-настоящему нелинейным сюжетом встречаются сейчас не чаще, чем снег летом, а переживать по несколько раз одни и те же события способны далеко не все. Именно это и привело к кризису жанра: не каждый человек с радостью отсчитает пятьдесят кровно заработанных баксов за игру, которая — он точно знает — через два дня (или через две недели, в зависимости от способностей) отправится пылиться на полку. В итоге квесты стало просто невыгодно производить, и разработчики начали постепенно переключаться на другие, коммерчески более успешные жанры. Исключение, опять-таки, составили шедевры и раритеты — тот же Grim Fandango, например, доставляет радость одним фактом своего существования и отнюдь не заставляет жалеть о потраченных деньгах. Но исключения — они исключения и есть: игры такого уровня появляются совсем уж редко.

Продолжения некогда знаменитых квестов — это отдельная тема. Как правило они покупаются в первую очередь из уважения к «предку» в надежде вновь испытать те самые чувства, которые заставляли ночи напролет просиживать перед 14-дюймовым монитором 386-го компьютера, восторгаясь непревзойденной графикой, для всей полноты и великолепия которой хватало — вот чудо! — всего лишь 256 цветов. И что самое удивительное — продолжения эти чаще всего оправдывают возлагаемые на них надежды — нет-нет да и вспыхнет в душе ощущение восторга, возникающее лишь в том случае, когда проклятая головоломка, преграждавшая путь на следующий этап, внезапно решается легко и изящно. Последним в череде удачных попыток возрождения старых серий был Gabriel Knight 3: Blood of the Sacred, Blood of the Damned. С момента выхода этой игры прошло уже довольно много времени...





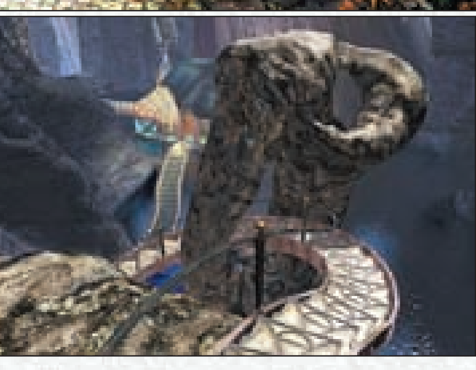
слишком много, я бы сказал. На сегодняшний день самыми ожидаемыми проектами являются, пожалуй, **Myst 3: Exile** и Grim Fandango 2. И если о последнем точно еще ничего не известно — вместо официального анонса мы довольствуемся оговорками представителей Lucas Arts: «Вполне вероятно. А почему бы и нет?», — то в случае с **Myst 3** все уже решено: он должен появиться на прилавках магазинов весной 2001 года.

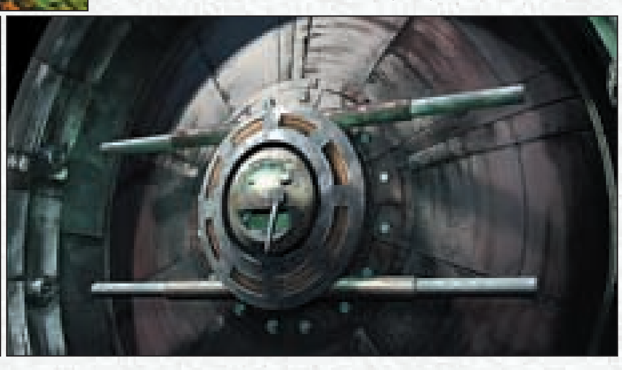


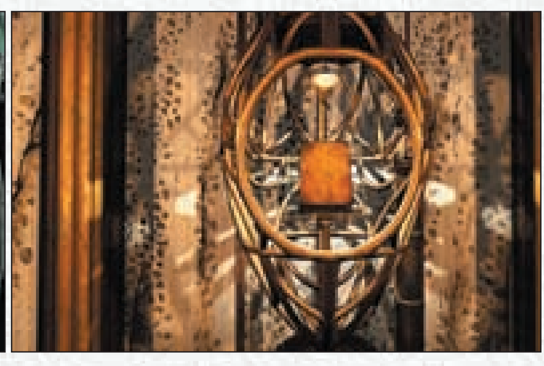
Правда, на этот раз у игры сменился разработчик. Создатель оригинального Myst и сиквела Riven, компания Cyan предпочла перепоручить работу над этим проектом Presto Studios — калифорнийской команде разработчиков, известной нам по таким играм, как Journeyman и Star Trek: Hidden Evil, а также отметившейся при создании F13 — мультимедийного набора по мотивам произведений Стивена Кинга. Если забыть про последний тайтл, можно говорить о том, что некоторый опыт в создании игр жанра adventure у Presto Studios имеется. Они полны энтузиазма продолжать работу компании Cyan и клятвенно обещают, что дух игры будет сохранен и фанаты не заметят никакой разницы, а если и будут какие-то изменения, то только к лучшему. В Cyan в свою очередь оптимистично говорят о том, что они едва ли смогли бы сделать лучший выбор. Сами они отнюдь не разочаровались в своем детище и не почили на лаврах — просто трудятся над проектом под названием Myst Dimensions, и у них не хватит ресурсов еще и на **Myst 3: Exile**. Myst Dimensions, выход которого ожидается уже в конце этого года, является попыткой представить вселенную Myst в трехмерной игре с помощью специально разработанного для этого случая движка. Судя по некоторым обмолвкам разработчиков («сюжет игры будет во многом пересекаться с сюжетом оригинальной серии **Myst**» и т.д.), в итоге мы получим игру, имеющую к этой самой оригинальной серии весьма отдаленное отношение. Просто еще одна попытка выпустить новый продукт под известной торговой маркой ради увеличения продаж и рекламы.

Но вернемся к Presto Studios. Несмотря на все оптимистичные заявления, к анонсу игры на майской выставке в Лос-Анджелесе компания подготовилась из рук вон плохо: продемонстрированного журналистам ролика и малочисленных скриншотов было отнюдь недостаточно для того, чтобы составить впечатление об игре. Сюжетно **Myst: Exile** является продолжением Riven. Однако теперь у нас появился новый главный герой — его играет Брэд Дуриф (Brad Dourif, «Пролетая над гнездом кукушки», «Цвет ночи»). Его родной мир был уничтожен Sirrus`ом и Achenar`ом, сыновьями Атруса и Катерины. Желая отомстить семье Атруса, наш герой отправляется в долгое путешествие. Ему предстоит пройти через загадки и тайны пяти эпох и отыскать в итоге своего врага — в не самое удачное для того время. Как обычно, мы последуем за нашим героем и будем тратить долгие часы на разгадывание головоломок, которыми буквально переполнена эта игра.

Пока еще неизвестно, будут ли издавать **Myst: Exile** на DVD, как это делали с Riven. Единственная неприятность, проистекающая из обладания пятью и более CD-дисками с игрой, заключается в том, что диски эти необходимо постоянно менять. :) Разработчики обещают новый улучшенный панорамный вид — мы сможем вращать головой на все 360 градусов (а это, наверное, больно) и любоваться красотами **Myst: Exile**. Судя по ролику и по скриншотам, этого у игры не отнимешь. Нам остается только надеяться, что столь резкая смена команды разработчиков не повлияет на игру в негативном плане, что она появится в срок и подарит нам немало приятных часов в волшебном мире **Myst**.







WarCraft III

«Мы больше не Role-Playing Strategy». И это главный лозунг славных ребят из Blizzard на этом шоу.

Максим ЗАЯЦ

Warcraft 3 стал одним из самых больших сюрпризов, преподнесенных нам выставкой E3 и персонально компанией Blizzard. Не так уж много существует на свете разработчиков, которых мы можем без зазрения совести причислить к основоположникам жанра стратегий реального времени. Blizzard, вне сомнения, входит в этот узкий круг. Компания, прославившаяся тем, что всегда выпускала на рынок абсолютно хитовые игры безупречного качества, всегда отличалась некоторым традиционализмом. Именно поэтому анонс продолжения знаменитой серии Warcraft удивил многих. Внезапно основав новый жанр Role-Playing Strategy (новый, впрочем, лишь для тех, кто никогда не играл в «Аллодов» — но западным разработчикам позволительно не знать российские игры... наверное), Blizzard решительно причислил к нему третью часть игры. Мнения разделились: кого-то эта идея оттолкнула — как так, не будет толпы орков?, кого-то наоборот заинтриговала. Неважно. Как пели небезызвестные привидения замка Шпессарт в одноименном фильме: «Важнее всего результат». А результат на сегодняшний день оказался самым что ни на есть неожиданным...

Blizzard любит удивлять общественность на выставках. Там ярко, шумно, весело, публика специфическая, и почти любые идеи проходят «на ура». В прошлом году на ECTS все с нетерпением ждали анонса и спорили по поводу того, какая из стратегических серий будет продолжена: фэнтезийная или космическая? В итоге больше повезло **Warcraft`у**, но, как уже говорилось выше, сама идея столь серьезной переориентации игры вызывала смешанные чувства. С тех пор прошло полгода. Казалось бы, уже и релиз не за горами. Но вот наступила весна, а с ней и Electronic Entertainment Expo. Время новых надежд, анонсов и открытий. Blizzard не ударила лицом в грязь, объявив примерно следующее: «Мы тут посовещались и решили все-таки делать стратегию. Так уж получилось. Релиз, конечно, придется отложить, но никак не больше чем на год, может быть даже на полгода». Вот уж удивили так удивили... Что релиз был отложен — ну так это уже почти традиция, все привыкли как к дождю или заморозкам, внимания не обращают. Но чтобы вот так запросто менять курс целого проекта — это и в самом деле стало сюрпризом. Впрочем, сюрпризом довольно приятным.

Протискиваясь сквозь толпу на стенде Blizzard к заветному компьютеру, я, признаться, испытывал некоторое волнение. Как оказалось, напрасно. Нас ждал старый добрый **Warcraft**, безмерно похорошевший, ставший трехмерным, но все равно легко узнаваемый, а оттого еще больше любимый. Последовавший за этим час игры показал, что изменений имеется все-таки больше, чем показалось с первого взгляда, но большинство из них — однозначно к лучшему. Ролевая система выразилась в ряде параметров, которыми обладает практически каждый из юнитов. Параметры эти растут по мере приобретения опыта, позволяя по достоинству оценить прогресс того или иного бойца. Некоторые персонажи (их называют «героями») обладают способностью переносить предметы в inventory. Разнообразные кольца, браслеты, медальоны и посохи традиционно дают своему владельцу дополнительные способности: быструю регенерацию маны, например, или самолечение.

Поскольку было окончательно и бесповоротно решено делать в первую очередь все-таки стратегию, разработчики решили пересмотреть планируемый лимит юнитов, способных единовременно находиться под нашим командованием. Сейчас называется цифра 75 — поменьше, чем в Starcraft, но в общем-то, тоже неплохо. Большие отряды довольно грамотно ведут себя при передвижении на местности и в бою; отдельные недостатки, наподобие намертво застрявших возле моста или за зданием юнитов, можно списать на недоработки альфа-версии, которые непременно будут исправлены в дальнейшем.

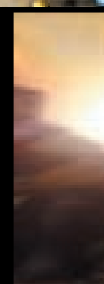
Из заявленных пяти рас на сегодняшний день представлены только четыре: орки, люди, демоны и нежить. Орки сильны в рукопашном бою, но за последнее время их шаманы серьезно поднаторели и в магии. Технологически развитая раса людей более полагается на сталь оружия и доспехов, а также на соб-







Платформа: PC
Жанр: RTS
Издатель: Havas Interactive
Разработчик: Blizzard
Онлайн: http://www.blizzard.com/war3
Дата выхода: первая половина 2001

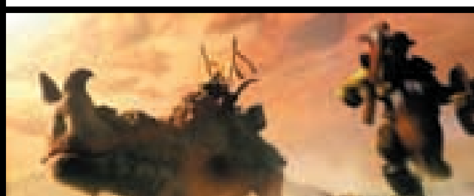














ственные машины. Огненный Легион демонов сражается в основном посредством магии, в которой они достигли небывалых высот. Наконец, четвертая раса — нежить — является, пожалуй, самой необычной из всех. В отличие от орков и людей, у нежити может быть только один город на карте. Кому-то это может показаться большим минусом — как так, нельзя продвинуться вперед и закрепиться на новом месте? — но если подумать хорошенько, приходишь к мысли, что нежити это не очень-то и нужно. Почему? Ну, хотя бы потому, что им не нужно добывать золото для производства новых юнитов. Все ресурсы, необходимые нежити, представляют собой тела и ману. Юниты создаются посредством заклятий, оживляющих покойников, после чего некоторые из них смогут не только воевать самостоятельно, но и соединяться друг с другом, образуя новых существ (последняя способность все еще находится в стадии обсуждения). В любом случае, основным недостатком нежити является зависимость от наличия мертвых тел: есть покойники — есть новые юниты, нет покойников — в армии бардак и коррупция. Города нежити также непохожи на города других рас — зданий имеется всего несколько, а вместо них обретаются большие и сложные заклинания, позволяющие создавать различных юнитов. Причем заклинания эти существуют не просто в виде эфемерной кнопки на панели управления, нет, они предстают на экране в виде туманных облаков, воронок и прочих световых эффектов — то же здание, между нами говоря, разве что исчезнуть может.

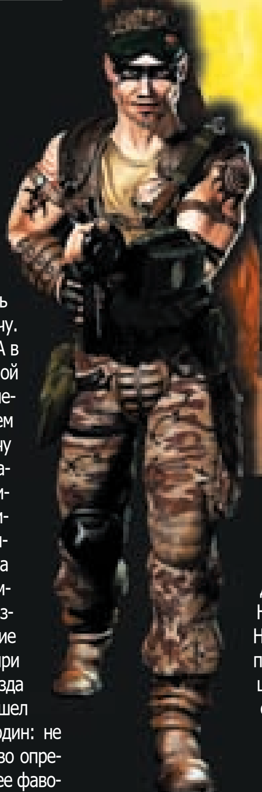
Что бы ни говорили любители заковыристых кампаний, multiplayer был, есть и остается одним из самых больших удовольствий, которые только может дать RTS. Никогда компьютерный интеллект не сравнится с живым противником, никогда не научится выстраивать гениальные комбинации и сразу же допускать глупейшие ошибки, переживать из-за поражений и неистово радоваться победам. Разработчики превосходно усвоили это нехитрое правило и предпочитают сперва отлаживать работу игры в мультиплейерных баталиях, и уж потом заниматься сочинением достойного сингла им подстать. Но подробности этого процесса, увы, пока что держатся в тайне. Известно лишь, что **Warcraft 3** будет поддерживаться на сервере Battle.net (в чем, собственно, никто и не сомневался), и серьезный упор в игре будет сделан на различные cooperative-режимы.

В заключение хотелось бы сказать пару слов о графике. Впрочем, о чем тут говорить: достаточно взглянуть на скриншоты для того чтобы убедиться в ее высочайшем качестве. Отдельного упоминания заслуживает разве что анимация юнитов — плавная, естественная, множество движений незаметно переходят одно в другое, формируя неповторимый образ каждого существа. Воины теперь стали большой ценностью, и наверно именно поэтому по каждому сражению можно снимать отдельный фильм — так долго и красиво оно протекает. Рыцарь отбивается мечом от наседающей толпы гоблинов, пропускает удар, отступает, затем пытается перейти в контратаку — и все это может продолжаться чуть ли не целую минуту. Красиво, стильно, неспешно — совсем как в жизни, если бы сейчас существовали рыцари и гоблины. Из неудачных моментов стоит отметить лишь разрушение зданий: подрубленная мечами рыцарей башня сперва начинает гореть (избавиться от этого, похоже, не удастся никогда), а затем плавно тонет в каменистой земле, не оставляя ничего на поверхности. Аккуратно, гигиенично и абсолютно нереально. Впрочем, к моменту релиза все эти детали могут быть многократно изменены и исправлены.

И вновь все поклонники серии и просто люди, ждавшие выхода **Warcraft 3,** разделились на два лагеря. Одни радуются тому, что стратегия все же осталась стратегией, другие расстраиваются из-за того, что ролевых элементов в продемонстрированной на E3 демо-версии насчитывалось почти столько же, сколько и в Myth`е... Всем не угодишь. Я со своей стороны рад возвращению игры к истокам жанра. Экспериментировать с гибридами можно и на чем-нибудь менее любимом и уважаемом. В конце концов, никто не пытается добавить в новый Myst элементы action или сделать Quake 4 пошаговым. На сегодняшний день можно констатировать следующее: игра несказанно похорошела, обрела массу новых достоинств, в число которых входят новые расы, великолепная графика и те же ролевые элементы — в разумных пределах, разумеется. Замеченные недостатки не заслуживают того, чтобы всерьез обсуждать их на столь ранней стадии разработки. В целом прогноз крайне благоприятный. **Warcraft** возвращается, и я не без внутреннего удовлетворения вновь ставлю «RTS» в графе «Жанр». ■

C & C: Renegade





Платформа: PC
Жанр: 3D-action
Издатель: EA Games
Разработчик: Westwood Studios
Онлайн: http://www.westwood.com
Дата выхода: IV квартал 2000 — I квартал 2001

Вселенная Command & Conquer доросла до полноценного игрового суперсериала. А раз так, хватит сидеть в пределах одного жанра.

Вячеслав НАЗАРОВ

Кто-то сел на электрический стул,
Кто-то — за праздничный стол,
Кому-то стакан гарантировал жизнь,
Кого-то не спас укол,
Кто-то шепчет: «Люблю тебя!»
Кто-то строчит донос,
Кто-то идет под венец,
Кого-то ведут на допрос.

К.Кинчев «Новая кровь»

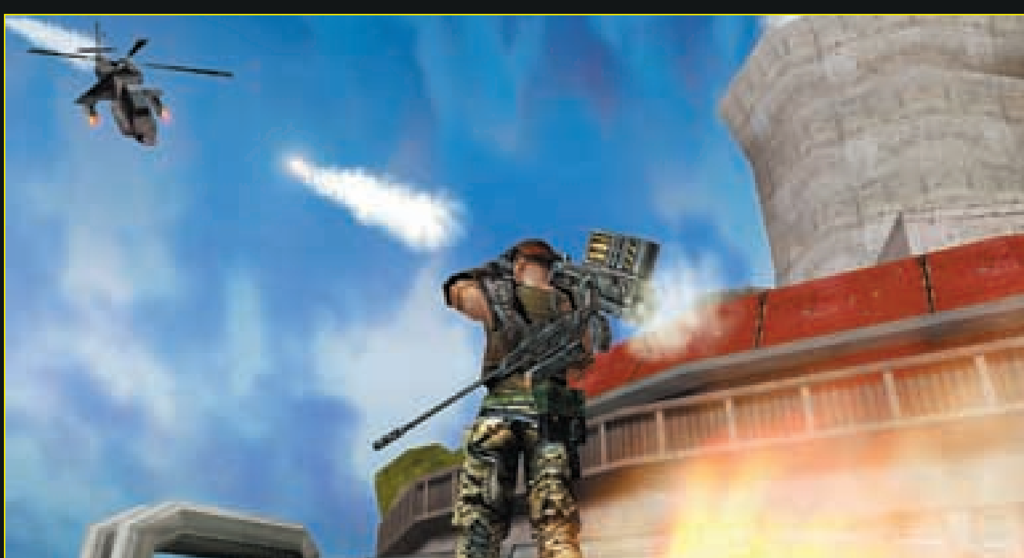
E3 PREVIEW

Недавно волею судеб мне пришлось решать одну очень серьезную задачу. Условия ее были таковы: из пункта А в пункт Б по одноколейной железной дороге со скоростью 166 км/час выехал состав с высокотоксичным сырьем для напитка «Кола-Лока». В то же время навстречу ему со скоростью 99,(9) км/час отправился пассажирский поезд с детьми-инвалидами, направлявшимися на турнир по бодибилдингу, и хором «Мальчики-дистрофики», собиравшимися выступить в финале конкурса «В последний путь». Длина маршрута составляет 531,8 км по данным Госкомстата и 666 км по информации гватемальской разведки. Поезда благополучно преодолели расстояние и прибыли каждый в свой пункт. Вопрос: почему, при известном условии об одноколейности дороги, поезда не столкнулись? Долго размышляя над этим, я пришел к выводу, что ответ здесь может быть только один: не судьба. Вообще, эта капризная дама очень здорово определяет всю нашу жизнь. Кто-то попадает в число ее фаворитов и живет как у Христа за пазухой, несмотря на тесноту и повышенную влажность в этом месте. Кому-то «везет» меньше, что выливается в периодические неприятности, которые могут быть связаны с чем угодно. От благосклонности Судьбы-индейки зависит то, какой окажется жизнь буквально любого дела. Касается это и игровой индустрии. В нынешнем году на E3 было представлено огромное количество самых разнообразных проектов. В их числе оказалась и игра **Command & Conquer: Renegade**, с помощью которой Westwood Studios собирается начать экспансию своего весьма реально-стратегического сериала в другие жанры. Удастся ли им это? Науке, а также нам, это неизвестно. Но если судить по тому, что было представлено на прошедшей E3, шанс у знаменитых разработчиков есть.

ИСТОРИЯ РЕНЕГАТА

Несмотря на то, что в **C&C: Renegade** внимание игроков будет концентрироваться на жестком action'е вместо хорошо знакомой любителям сериала стратегии, игра остается буквально пропитанной духом Command & Conquer. В этом могли убедиться все гости E3, а теперь такая возможность появилась и у вас. В новом проекте нам вновь придется наблюдать и участвовать в выяснении отношений между GDI (Global Defense Initiative) и Братством NOD (Brotherhood of NOD). Разве что вместо того, чтобы возглавить огромные танковые армады, игроки будут вынуждены ограничиться одной боевой единицей. Зато какой! В **C&C: Renegade** виртуальные бойцы превратятся в отважного солдата Ника Паркера (не путать с одноименной моделью ручки Parker!). Ветераны игрового фронта наверняка помнят этого героя. В оригинальной Command & Conquer господин Паркер играл роль Рэмбо и Терминатора в одном лице, выполняя самые опасные задания для GDI. Господа-разработчики даже продемонстрировали на E3 арсенал, с помощью которого ему это удавалось. Особой популярностью у посетителей пользовалась взрывчатка C4, которую они с радостью растаскивали на сувениры. Впрочем, как потом выяснилось, коварные веструдовцы впаривали доверчивым гостям обыкновенный пластид.

К сожалению, на выставке так и не был оглашен сюжет грядущей игры. Разработчики ограничились рассказом о том, что будет происходить в **C&C: Renegade** «в принципе и в целом». Все события станут вертеться вокруг похищения доктора Игнатио Мебиуса, работающего на GDI. Этот ученый муж сумел отличиться своими открытиями не только в области изучения свойств тибериума (главный ресурс во всех C&C), но и в таких научных дисциплинах, как физика, генетика и химия. Как полагают представители Westwood Studios, присутствовавшие на E3, ученого похитила организация «Черная рука», названная так в честь одного из героев детских страшилок. Не мудрствуя лукаво, руководство GDI вызвало из отпуска своего лучшего бойца Ника «Погромщика» Паркера,



















Первоначально разрабатываемая игра Command & Conquer: Renegade носила название The Commando Project и задумывалась как супер-пупер игра для Sony Playstation. Однако на минувшей E3 руководство Westwood Studios объявило новую концепцию. С помощью нового проекта компания планирует раздвинуть рамки своего знаменитого PC-сериала, обратившись в C&C: Renegade к новому жанру. Удастся ли им превратить стратегический эпос Command & Conquer во что-то большее? Ведь многие знаменитые компании, стремившиеся к подобным целям, уже успели серьезно обломаться. Так новые проекты Lucas Arts до сих пор не могут догнать по продажам игры серии X-Wing/TIE Fighter, отцы Warcraft из Blizzard Entertainment столкнулись с серьезными проблемами, пытаясь превратить свою стратегию в глобальные Warcraft Adventures. Не повторит ли Westwood их судьбу?

дабы поручить ему миссию по спасению доктора Мебиуса. Не привыкший отказываться от таких подарков судьбы бравый коммандос ринулся в бой. Во время поисков Ник Паркер раскроет хитросплетенную сеть секретных экспериментов, курирует которые ни кто иной, как старый добрый предводитель террористов Кэйн. И несмотря на то, что на выставке было объявлено, что в C&C: Renegade непосредственно этот персонаж все-таки не появится, его присутствие будет ощущаться на протяжении всей игры.

ИМЯ, СЕСТРА, ИМЯ!

Во время выставки на стенде **C&C: Renegade** было продемонстрировано то, каким образом будет развиваться сюжетная линия нового приключения. В отличии от всех предыдущих проектов, в названии которых красовались слова Command & Conquer, ролики-заставки в игре создаются на ее собственном движке. Во время этих сцен Ник Паркер станет общаться с великим множеством персонажей. Среди них такие монстры виртуальных Вселенных, как генерал Рэйвшоу — хладнокровный злодей, возглавляющий службу разведки NOD; Мендоза — наемный убийца, работающий на NOD в той же должности, которую занимает Паркер в GDI, и многие другие.

ДВИГАТЕЛЬ ДЛЯ ОТСТУПНИКА

Как было давно известно, в **C&C: Renegade** игроки будут вынуждены наслаждаться видом от третьего лица. Однако то, каким на самом деле окажется этот самый вид, стало ясно лишь на нынешней E3. Стоит сразу отметить, что движок, на котором создается игра, является плодом труда целой армии программистов и пока еще не успел дискредитировать себя ни в одном проекте. В той версии **C&C: Renegade**, которая демонстрировалась на выставке, была продемонстрирована работа системы динамического цветного освещения. Также некоторые зрители чуть не пострадали от теней, падающих от всех предметов, принимающих участие в игровых событиях. Впрочем, их спасло то, что в бета-версии игры, представленной на E3, тени весили гораздо меньше, нежели они будут весить в окончательном релизе. К сожалению, все эти эффекты невозможно передать через обыкновенные скриншоты, которые вы можете наблюдать на наших страницах. Но даже они могут дать представление о том, какая графика встретит нас в **C&C: Renegade**. Очевидно, что она будет достойна того, чтобы продолжить дело Command & Conquer в новом тысячелетии.

ДУМАТЬ ИЛИ СТРЕЛЯТЬ?

Несмотря на то, что сами разработчики называют свой новый проект 3D-action-игрой, в **C&C: Renegade** в достаточном количестве будут присутствовать и тактические элементы. Так, на E3 было продемонстрировано несколько ситуаций, в которых шевеление извилинами оказывается полезней шевеления пальца на спусковом крючке какой-нибудь гаубицы. Например, если взорвать вражескую энергетическую станцию, то это позволит беспрепятственно прогуливаться между Обелисками Света — без необходимого количества энергии эти лазерные пушки превращаются в бесполезный металлолом. Также уничтожение систем ПВО позволяет надеяться на то, что хоть какой-нибудь пилот авиации GDI решится оказать помощь героическому коммандосу. Впрочем, нормальные герои смогут не отвлекаться на подобную ерунду и смело крошить всех попадающихся под руку вражеских солдат в мелкий винегрет. Надо сказать, что подобной линии поведения на E3 придерживалось большинство игроков, которые пробовали свои силы в демо-версии **C&C: Renegade**.

Безусловно, данный проект Westwood Studios, перемещающий игроков в самый центр событий, разворачивающихся во Вселенной Command & Conquer, заслуживает самого пристального внимания. Ведь когда еще представится возможность самому босиком побегать по полю тибериума, собирая букеты васильков-мутантов и срывая арбузы с окрестных елок? Остается только надеяться, что Судьба благосклонно отнесется к новой игре, и она все же выйдет в срок и именно в таком виде, в каком нам обещают разработчики.

No One Lives Forever



Стильный 3D-Action на новом мощном движке LithTech2 демонстрирует свои лучшие качества.

Максим ЗАЯЦ

E3 PREVIEW

«Социальная роль самцов здесь настолько принижена, что даже самая слабая самка стоит над ними.»

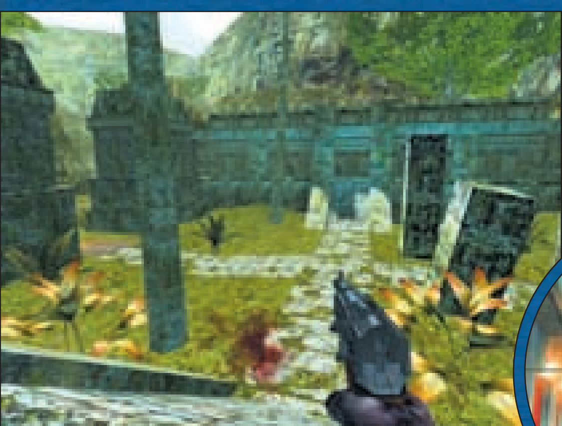
Из телепередачи «В мире животных»

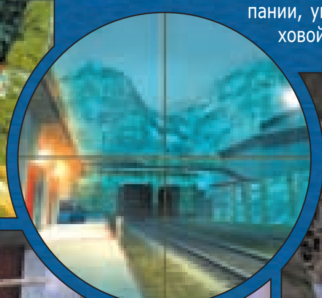
Объяснимся на берегу. Несмотря на столь знакомое название, игра не имеет ничего общего с джеймсбондовской серией, кроме, разве что, общей идеи борьбы с терроризмом. На этом сходство заканчивается. К подобного рода шпионским приключениям невозможно относиться серьезно, и разработчики постарались добавить в No One Lives Forever побольше юмора. Это, конечно, еще не Остин Пауэрс, но уже и не классический Джеймс Бонд. Знакомьтесь: секретный агент Кейт Арчер (Cate Archer) — очаровательная сотрудница международного агентства по борьбе с терроризмом UNITY. Помещать эту девушку в одну клетку с гремучей змеей категорически не рекомендуется — змейку жалко. В роли плохих парней выступает террористическая организация H.A.R.M., с которой, собственно, нам и предстоит бороться с применением богатого огнестрельного и шпионского арсенала.

Платформа: PC, PS2
Жанр: action
Издатель: Fox Interactive
Разработчик: Monolith
Онлайн: http://www.the-operative.com
Дата выхода: октябрь 2000

Немного истории. Кейт Арчер родилась в Шотландии в 1942 году. Она весьма неохотно появилась на свет ранним мартовским утром после почти двадцатичасовых попыток всего персонала небольшого окружного госпиталя помочь ей родиться. Мать Кейт, отличавшаяся довольно хрупким телосложением, так и не смогла оправиться после родов и умерла три недели спустя. Детство будущей агентессы UNITY можно считать вполне безоблачным — умная и энергичная девочка была признанным лидером в любой компании, увлекалась охотой и верховой ездой и очень любила



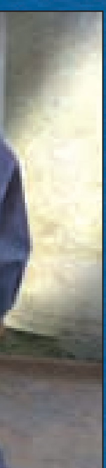


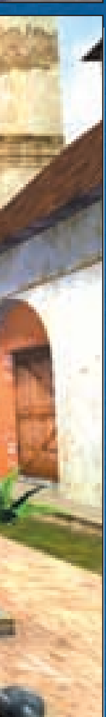






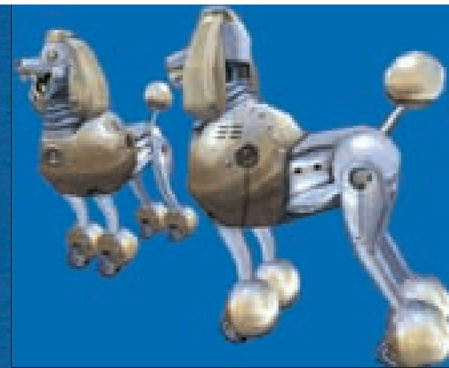
















своего папочку. Тот, впрочем, не оправдал ее ожиданий и, окончательно разорившись, в мае 1956 года пустил себе пулю в лоб. С этого момента начались странствия Кейт по приютам. Постепенно становясь жесткой и неуправляемой, она нигде не задерживалась надолго. Вскоре Кейт начала промышлять воровством — для того чтобы добыть средства к существованию и просто потому, что ей это нравилось. В течение следующих нескольких лет из нищей бродяжки она превратилась в преуспевающую молодую воровку. Деньги всегда оставались для нее на втором плане, главным были азарт и возбуждение, охватывавшие ее каждый раз при совершении удачной кражи. Тем не менее она никогда не грабила бедняков — это было для нее, если хотите, принципом. В 1958 году жизнь Кейт вновь круто свернула с накатанной колеи. Все шло как обычно, и этот бумажник, казалось, сам просился в руки — но незнакомец внезапно ловко схватил ее за руку и строго отчитал девушку. Ей удалось вырваться и убежать, прихватив его часы... но в них был вмонтирован поисковый маячок, по которому ее нашли. Незнакомец — агент международной организации по борьбе с терроризмом Bruno Lawrie — должным образом оценил талант и бесстрашие девушки и предложил ей работать на UNITY. Здесь она получила то, что любила больше всего — постоянные азарт и риск.

События игры разворачиваются в 1967 году. Девять лет прошло с момента начала работы Кейт Арчер в UNITY. За это время она успела стать полноправным агентом, опытным и безжалостным — но вместе с тем осталась чертовски привлекательной девушкой. No One Lives Forever будет состоять из пятнадцати гигантских (в смысле очень больших, огромных) эпизодов, каждый из которых разбит на уровни — всего более 60 стандартных игровых миссий. Я сказал «стандартных»? Пардон, оговорился. Кейт борется с коварными происками H.A.R.M. во всех уголках земного шара — от Англии до Карибских островов, от Германии до Марокко — а «стандартная миссия» в представлении компании Monolith выглядит приблизительно следующим образом... Самолет падает на землю со всей грацией и изяществом птицы питун, которой внезапно откусили хвост и оторвали крылья. Прикинув скорость, мы понимаем, что посадка состоится уже очень скоро и едва ли она будет мягкой — у самолета начисто отсутствует хвостовой отсек. Но это еще не самое паршивое: какой-то мерзавец на наших глазах выпрыгивает наружу, прихватив с собой последний парашют. Э-эх, придется помирать молодой и красивой — прихватив с собой чей-то бесхозный автомат, мы вываливаемся из падающего самолета. А красота-то вокруг какая... Внизу до самого горизонта простираются леса и поля, вокруг порхают птички. Единственное, что напрягает — скорость, с которой приближается земля. Надо что-то делать... Ага! Внизу виднеются купола парашютов. Если удастся приземлиться на один из них, можно считать себя заново родившейся. Эй, а кто это там стреляет? Со вздохом достаем автомат и начинаем выводить в расход неосторожно оказавшихся поблизости парашютистов (жаль, нельзя подстрелить еще и птичек — я потратил на мерзких тварей пол-обоймы, а им хоть бы хны...). Наконец, с врагами покончено. Отняв у последнего из них парашют, мы благополучно приземляемся на крышу какого-то дома. Нас ждет увлекательная пешая прогулка по окрестностям в поисках какого-нибудь бесхозного джипа...

Пришла пора сказать пару слов о графике. **No One Lives Forever** предстоит стать первым творение Monolith, в котором будет использован LithTech engine версии 2,5 (Sanity делается на основе LT 1,5). Что это означает? Разработчики не спали по ночам и выпивали галлоны черного кофе, стремясь довести существующий движок до полного совершенства. В результате мы получаем поддержку моря различных объектов (включая разнообразный транспорт), улучшенную скелетную анимацию, а следовательно, более плавные и естественные движения персонажей, и новую систему генерации ландшафтов, позволившую существенно повысить уровень детализации и использовать в игре огромные открытые пространства. Причем наслаждаться всей этой красотой смогут не только владельцы PC — в начале 2001 года **No One Lives Forever** будет портирована на PlayStation 2.

Команда, создавшая для нас Shogo: Mobile Armor Division, не покладая рук трудится для того, чтобы повторить успех нинтендовского GoldenEye. Стремление крайне похвальное, по крайней мере у них есть для этого все шансы. Единственный уровень, продемонстрированный на E3 в Лос-Анджелесе, послужил приманкой, благополучно проглоченной тысячами посетителей выставки, которые теперь будут с нетерпением дожидаться релиза. Пропустить событие такого масштаба едва ли возможно, но на всякий случай я делаю пометку в настольном календаре: «Октябрь 2000, Кейт Арчер, Марокко». See you there!

Giants: Citizen Kabuto

Что успели создатели MDK за последние два года. Те два года, что мы ждем их суперигру.

Максим ЗАЯЦ

e3 PREVIEW

Giants: Citizen Kabuto — пример ГИГАНТского долгостроя, разрабатываемого в недрах Interplay командой Planet Moon Studios. Первое preview по этой игре появилось в нашем журнале еще в сентябре 1998-го, то есть почти два года назад. Время шло, игра хорошела не по дням, а по часам, но при этом совсем не торопилась выходить на финишную прямую. Казалось, пройдет еще два года, затем еще два, мы по-прежнему будем восторгаться и ждать, а **Giants** так и останется светлой, но, увы, недостижимой мечтой. Однако свет в конце туннеля, похоже, все-таки забрезжил: представленная на E3 2000 версия кажется вполне законченной и играбельной, а разработчики полны самых радужных надежд (как всегда) и с воодушевлением говорят о том, что непременно закончат Гигантов к четвертому кварталу этого года (и это уже что-то новое).

Сюжет игры базируется на противостоянии трех рас, сражающихся друг с другом за господство над этаким райским мирком, места для всех в котором, увы, не хватает. То есть поначалу рас было две: Sea Reapers и Meccaryns, но затем Sea Reapers создали обаятельнейших чудищ Kabuto и почему-то решили, что те будут сражаться на их стороне против ненавистных врагов. Kabuto, поразмыслив немного, пришли к выводу, что гораздо веселее крушить все вокруг самостоятельно, не подчиняясь ничьим приказам, и образовали таким образом третью воюющую сторону. И с ними, разумеется, пришлось считаться — попробуйте поспорить с огромным монстром, вооруженным острейшими зубами и когтями и укрытым с головы до ног надежной броней. Впрочем, одна уязвимая точка у него все-таки есть. Располагается она на... чуть ниже пояса, и нанесенные в эту область удары весьма болезненны для гиганта. Другой дело, не слишком много найдется смельчаков, готовых подойти к Kabuto настолько близко, чтобы обидеть его подобным образом.

Полной противоположностью Kabuto является раса Sea Reapers, нимфоподобных морских обитателей определенно женского пола. Они умеют летать, они используют свою ментальную энергию (или магию — называйте как хотите) для того чтобы созидать и разрушать. К созидательному моменту, помимо различных построек, относятся разве что Kabuto... но это творение едва ли можно назвать самым удачным для Sea Reapers. Ну а поскольку раса находится в состоянии войны, разрушительные способности, разумеется, превалируют. Хрупкие нимфы запросто способны вызвать тайфун, уничтожающий на своем пути целые поселения, засыпать внушительную территорию градинами такого размера, что не поздоровится и Kabuto, да и лук, с которым они не расстаются, представляет в их руках весьма грозное оружие... Слабые в ближнем бою, Sea Reapers выигрывают за счет своей скорости и дистанционных атак.

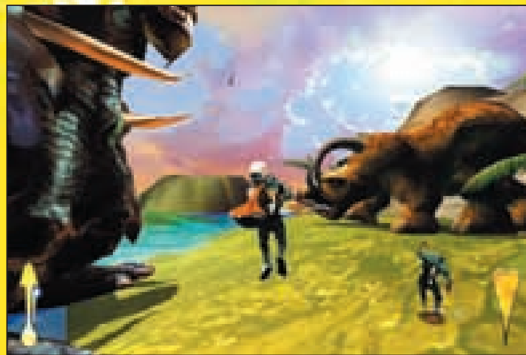
Meccaryns определенно придутся по душе любителям классического action. Технологически развитая раса, солдаты которой используют в качестве дипломатических аргументов пистолеты/автоматы/винтовки/бомбы/гранатометы, устраивают засады с помощью генераторов маскирующего поля и перелетают с места на место на маленьких вертолетах-гирокоптерах — она вносит в фантасмагорический мир Гигантов нотку чего-то знакомого и душевного, оставаясь вместе с тем весьма оригинальной по сути.

Бок о бок с воинственными гигантами живут еще и вполне мирные существа — Smarties... Кто они, собственно, такие и откуда взялись? Оказывается, маленьких умников можно считать коренными обитателями острова. Раса тихих добродушных земледельцев, одинаково хорошо относящихся ко всем своим соседям и абсолютно неспособных к насилию. Эта благостная традиция существует у них с тех незапамятных времен, когда один из умников изготовил из подручных средств пистолет и перебил половину своих соплеменников, волей-неволей сделав оставшихся в живых заядлыми пацифистами.

Платформа: PC
Жанр: action/strategy
Издатель: Interplay
Разработчик: Planet Moon Studios
Онлайн: http://www.interplay.com/giants
Дата выхода: осень-зима 2000

Впрочем, за соответствующую плату они с радостью изготовят для вас любое оружие... вот только сами из него стрелять не будут, и не просите. А потому гиганты, не стесняясь, используют Smarties в своих целях — как рабочую силу и даже, пардон, как пищу. Так оно с мирными маленькими существами обычно и бывает.

В первую очередь **Giants** конечно же относится к жанру action, но и элементы стратегии в этой игре также присутствуют, не настолько, конечно, чтобы отодвинуть action на второй план, но вполне достаточно для того чтобы всерьез



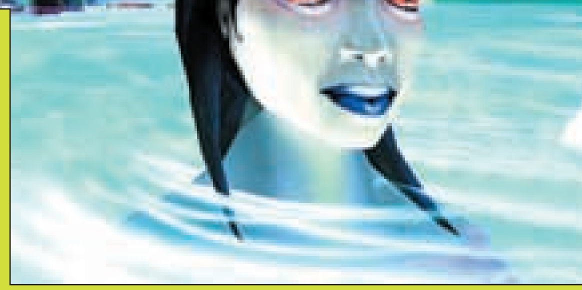








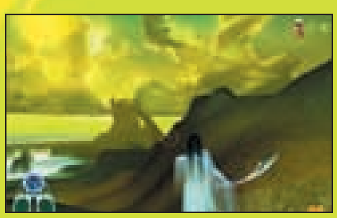












заявить о себе. Итак, в общем и целом, у Meccaryns есть база, на которой покорные Smarties трудятся над созданием оружия и различных полезных штучек наподобие гирокоптеров. У Sea Reapers имеется свой собственный взгляд на то, какой должна быть уважающая себя крепость. Вместо банальных стен с помощью своей ментальной энергии они создают вокруг построек огромный силовой купол, о который сломает зубы (когти, копыта, крылья) любой агрессор. И Meccaryns, и Sea Reapers способны возводить на своей базе ограниченное число зданий и использовать доступные на острове Гигантов ресурсы: Smarties (рабочая сила) и Vimps (еда для Smarties). Но забавнее всего в стратегическом плане выглядит, конечно же, Kabuto. Он сам представляет собой большую ходячую базу... или нечто вроде этого. Если Kabuto понадобится какая-нибудь мелочь — ресурсы, скажем, или еда, — он просто пойдет и возьмет это, потому что спорить с таким парнем никто не посмеет. Разумеется, это вносит в игру дисбаланс, но настолько забавный, что все соглашаются: пусть все остается как есть. Kabuto прогуливается по острову, поедает безответных Smarties и откладывает яйца, из которых вылупляются маленькие симпатичные монстрики. Эти твари способны разрушать постройки, хватать существ и даже заниматься земледелием, в то время как их «папочка» шляется неизвестно где или воюет. И в итоге даже в стратегическом плане мы получаем как минимум два абсолютно разноплановых противника — и то если считать Meccaryns и Sea Reapers хоть в чем-то похожими друг на друга.

В одиночной кампании мы начинаем играть за Meccaryns, постепенно знакомясь с миром Гигантов и его предысторией — это своего рода tutorial, впрочем, куда более забавный, чем обычно. Затем, по мере развития сюжета, мы будем сражаться на стороне Sea Reapers, управляя очаровательной нимфой по имени Delphi, и наконец — похоже, это будет секретом игры — побываем в шкуре одного из Kabuto. Но более всего разработчики озабочены созданием достойного multiplayer-режима. Стравить в одном бою представителей трех столь непохожих друг на друга рас — что может быть веселее и забавнее? Особенно если принимать во внимание тот факт, что у команды Planet Moon Studios имеется свой собственный взгляд на такие банальные вещи, как deathmatch или capture the flag, а также масса времени для того чтобы претворить эти взгляды в жизнь и как следует сбалансировать игру. Попробовав поиграть на выставке в «сырой и незаконченный» (по словам разработчиков) вариант multiplayer`a, можно с уверенностью утверждать, что процесс получается весьма оригинальным и захватывающим. И я думаю, не стоит даже говорить о том, что в игре присутствует большая доза юмора, что само по себе весьма и весьма ценно.

И в плане графического оформления **Giants** смотрится великолепно. Пусть нет в ней характерных для Halo и Quake 3 супертехнологичных наворотов — Гиганты выигрывают за счет того, что на многие вещи в игре просто интересно смотреть. Не стоит также забывать о том, что за два года разработки графический движок игры был полностью переработан, эволюционировав от Voodoo 1 до поддержки GeForce и всех nVidia`вских примочек, и ухитрился при этом сохранить свой стиль и ничуть не отстать от времени.

Знаете, что удивляет больше всего? Основной состав команды разработчиков насчитывает всего лишь шесть (!) человек. Случай, конечно, далеко не самый запущенный — порой совершеннейшие шедевры создавались чуть ли не энтузиастами-одиночками, но по крайней мере это отчасти объясняет, почему процесс разработки тянется так... неспешно. Здорово, конечно, когда есть возможность бесконечно отлаживать свое детище, уделяя внимание мельчайшим деталям — но все равно есть риск отстать от времени и навсегда остаться «компанией одной игры». Нет предела совершенству — когда-то нужно и остановиться. Очень хочется надеяться, что в конце года эта игра и в самом деле увидит свет. ГИГАНТская. Красочная. Смешная и абсолютно захватывающая. Ну посудите сами: чего еще можно желать? ■

Ground Control

Несмотря на почти полное отсутствие на E3 стратегических проектов, Ground Control преподнес немало приятных сюрпризов.

Сергей ДРЕГАЛИН

E3 PREVIEW

Вспомнишь теплым словом трехмерную стратегию — она к тебе и явится. Так и есть, едва-едва мы наигрались в стильную и динамичную «Землю 2150», как ей на смену спешит новая трехмерная от «А» до «Я» стратегия. Тоже будущее. Тоже катаклизмы. Тоже нехватка ресурсов... Вот только годом ошиблись и скакнули сразу в двадцать пятый век.

ФОРМАЛЬНО, ДРУЗЬЯ, ФОРМАЛЬНО

Сюжет игры формален. Он служит единственной цели — быть. Какая же игра без сюжета, верно? Вот и у **Ground Control** есть сюжет. Сейчас расскажу — какой.

Время действа — начало двадцать пятого столетия, если быть точным, то 2419 год. Все плохо. Ресурсов — нет и не предвидится, узурпаторы давят на психику, а воздух становится все ядовитее и ядовитее. Но выход найден — колонизация новой планеты Krig 7B, которая по всем параметрам подходит на роль кандидата для новой обители для человечества. Впрочем, нет — не по всем. Был завален количественный тест — одной планеты для двух конкурентов явно недостаточно.

Конкуренты. Двое. Ненавидят. Очень. Первый блок — Crayven Industries, классический представитель интенсивного пути развития цивилизации, опирающийся на проверенные технологии и пропагандирующий девиз «Танки грязи не боятся». Блок номер два — религиозное общество Order of the Dawn выглядит более продвинутым и высокотехнологичным. Их девиз — «Сами дураки...».

Но отбросим иронию — издеваться над сценариями RTS слишком легкий хлеб. Поэтому просто подытожим все вышесказанное единственной фразой — жестокая конкуренция в конечном объеме. Все.

ДОЛОЙ НЕФТЕВЫШКИ, И ШАХТЫ — ДОЛОЙ!

Ground Control начисто лишен экономической части. Вообще. В игре не существует такого понятия, как ресурсы, и уж тем более нет нуднятины в духе «технологический цикл обработки сырья с последующей перегонкой в чистый спирт и обмена последнего на свежие людские резервы». Только бой. Pure combat, с позволения сказать.



Платформа: PC
Жанр: 3D RTS
Издатель: Sierra Studios
Разработчик: Massive Entertainment
Онлайн: http://www.massive.de
Дата выхода: II квартал 2000 года

Теперь о том, как эта концепция реализована. Первичную информацию вы получаете из брифингов, затем разрабатываете план предстоящей операции, указывая места дислокации подразделений, после чего начинаете работу с кадрами. Хитрость в том, что взять с собой на миссию можно только четыре отряда, а, следовательно, процесс предварительной экипировки является очень и очень важным. Ведь разнообразие заданий подразумевает и разнообразие применяемых техсредств вкупе с тактическими приемами: где-то полезнее окажутся быстроходные установки с легкой броней, а где-то — тяжелые машины, способные выдержать самый интенсивный огонь. Все зависит от ситуации и поставленной задачи.

Вся кутерьма с переименованием проекта и сменой издателя давно позади, и судьба проекта уже практически полностью предопределена. Если не будет форс-мажоров и вселенских катаклизмов, то игра появится в продаже этим летом. ...Но когда-то все было иначе. Релиз был намечен на Рождество 1999 года, сама игра носила название «Genesis: Aperian 7», а издателем проекта была... компания Electronic Arts. Вот любопытный такой расклад. Кстати, интересно, почему EA отказались от финансирования и издания проекта?



Чтобы максимально «индивидуализировать» подразделения, разработчики использовали ряд проверенных временем клише. Во-первых, каждый тип юнитов наделен собственным уникальным голосом; больше того, предусмотрено огромное количество рапортов и реплик для широчайшего спектра ситуаций. Например, при значительном численном превосходстве противника подразделение заорет благим матом, мол, спасайте, братишки, а если же враг явно проигрывает, то вместо крика о помощи прозвучит злорадно-торжествующий вопль. Во-вторых, введены характеристики для всех без исключения юнитов, среди которых есть и боевой опыт. Разумеется, от миссии к миссии зеленые новобранцы постепенно будут превращаться в матерых солдафонов, становясь все более опасными в бою. В-третьих, для подразделений предусмотрены отсеки для дополнительного оборудования. Например, юнит, экипированный cloaking device, станет невидимым для радаров противника, а added punch существенно увеличит огневые возможности подразделения.

Все это означает, что **Ground Control** до некоторой степени будет похож на X-COM, с поправкой на трехмерность тактической миссии. Кстати, сами разработчики позиционируют свою игру именно как squad-based, т.е. в вольном переводе — ориентированной на тактические действия отрядов.



ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ НА БОРТ!

Среди всего многообразия юнитов (а их почти по полтора десятка видов на каждую сторону) одно боевое подразделение стоит особняком. Это Command APC или Мобильный Командный Центр, являющийся... хмм... ну, скажем, воплощением игрока на поле брани. Миссия сразу считается проваленной, как только этот Командный Центр будет уничтожен.

Признаться, и эта идея не нова. Взять хотя бы тот же Total Annihilation, где был замечательный Commander, способный подчас чуть ли не в одиночку решить исход сражения... Однако наш Command APC отличается от этого боевого исполина. Дело в том, что Командный Центр — гражданское подразделение! Другими словами, он не только не будет воевать, но и сам потребует защиты. Правда, польза от APC есть и не малая — он поможет осуществлять перевозку пехоты, а также осуществлять ремонт боевых подразделений в условиях, близких к полевым.

Как было предписано сюжетом, боевые действия развернутся на планете Krig 7B, которая, похоже, обладает достаточно экстремальным климатом — большинство миссий **Ground Control** будут происходить либо на заснеженных плато, либо на пустынных песочных равнинах. Графическое ядро — кстати, полностью оригинальная разработка — демонстрирует достаточно приятную картину, хотя и несколько однообразную. Впрочем, последнее касается скорее дизайнеров, нежели программистов. Но в целом, повторюсь, все выполнено достаточно приятно — возьмите хотя бы фирменный эффект солнечного блика...

Но вернемся к миссии. Если вы не забыли, то основной особенностью игры является безжалостное истребление экономическо-хозяйственной части. Тем не менее, кое-что построить все же удастся, например, радары, турели или РЛС. Но это джентльменский минимум стратега, а не компромисс. Повторяю, **Ground Control** заточен исключительно под военные действия.

Замолвлю словечко и о multiplayer-режиме. Восемь игроков, локалка, Инет, модем, кАбель — это даже не обсуждается. Интересно другое — процесс присоединения новых игроков к открытым сессиям. Итак, в **Ground Control** можно присоединиться к многопользовательской игре в ЛЮБОЙ момент. Скажем, играете вы с приятелем через Интернет, колбасите друг друга потихоньку, как вдруг появляется надпись, что к процессу раздела мира решил приобщиться некто третий. А потом четвертый и так далее...

Хорошо, пусть так. Но как поступить с игровым балансом — ведь, казалось бы, у «старейшин» должно быть определенное преимущество... А вот и нет. Не забывайте, что Ground Control — это рафинированная тактика, где нет менеджмента. Больше того, после уничтожения какого-либо подразделения (речь, подчеркиваю, идет о многопользовательской игре) игрок АВТОМАТИЧЕСКИ получает компенсацию в виде подкрепления. Это может произойти либо сразу, либо через некоторый промежуток времени, но это произойдет; единственный неприятный момент заключается в том, что посадочная площадка может располагаться довольно далеко от места боевых действий.

Вот, пожалуй, почти и все. Осталось лишь добавить, что на данный момент существует играбельная демо-версия **Ground Control**, занимающая около 105МБ. Лежит она почти на всех игровых сайтах, так что вы без труда ее найдете.

P.S. Около года назад **Ground Control** казался чем-то фантастическим и суперамбициозным. Теперь, когда вышла «Земля 2150» и Battlezone, былые яркие краски немного потускнели, и появился даже некоторый скепсис. Но, тем не менее, игра по-прежнему входит в число моих наиболее ожидаемых тайтлов (не взыщите за подобную субъективность!). Пускай и не в числе первых, но в первой двадцатке — это точно... Ну, питаю я слабость к трехмерным RTS, что тут поделаешь! ■



Star Wars Episode I: Obi-Wan

Дело Dark Forces живет, но большая часть шарма куда-то запропастилась. Первые впечатления от нового творения LucasArts.

Сергей ДРЕГАЛИН

Знавал мистер Лукас и лучшие времена... Не то что бы его культовая вселенная, где неустанно бушуют звездные войны, стала непопулярной, но былой славой тут даже и не пахнет. Про «Призрачную Угрозу», для которой самым лестным эпитетом стало осторожное «неоднозначно», я даже и не говорю. Наш игровой фронт пока еще не отметился ни одним настоящим шедевром от мистера Лукаса. Были игры чуть выше среднего, но, повторяю, — ни одного шедевра. Ни одного.

ОБИ-ОДИН

Star Wars Episode I: Obi-Wan — классический трехмерный шутер — не попал в первую промоушен-струю «Призрачной Угрозы». Если не ошибаюсь, то вместе с фильмом свет увидели (плюс-минус пара месяцев) сразу три тематические игры: собственно Phantom Menace, Racer и Gungan Frontier. Все они были сделаны на скорую руку и за исключением Racer были, если говорить очень вежливо и тактично, так себе. Obi-Wan сразу был заявлен на последний квартал 2000 года и позиционировался как на порядок более зрелый и качественный проект.

Название игры свободы для сюжета не оставляет: эпизод первый, Оби-Ван — это уже можно считать половиной сценария. Ведь развлекательная индустрия работает по хорошо отлаженной схеме — максимум удоя из одной идеи. А значит, пред нами еще одна «Призрачная Угроза», только обозреваемая с несколько другого угла.

Действо **Star Wars Episode I: Obi-Wan** происходит в то время, когда главный герой покидает большой или малый экран. Если вы не забыли, то Оби-Ван, например, скромно прятался за ширмой, пока несравненный Кви-Гон флиртовал с матерью Анакина, а сам неполовозрелый Дарс Вадер носился с сумасшедшей скоростью на модернизированном «поде». Так вот (переходим к одному из игровых уровней), именно в этот период времени была похищена королева Амидала, и Оби-Ван занимался спасением молодой титулованной особы.

Разумеется, когда продюсер с милой улыбкой рассказал нам об этом вопиющем сценарном безобразии, мы возмутились — это как же получается, Амидала находилась на волосок от смерти, а в фильме — полная тишина?! И тут же получили ответ, достойный Цицерона: а они (Оби-Ван и королева) дали обет молчания, чтобы не сердить Кви-Гона. Ага, точно. Джедай очень страшен в гневе — может и световым мечом обласкать...

Но оставим придирки. Сюжет **Star Wars Episode I: Obi-Wan** базируется на фильме, но не повторяет его. Согласитесь, всегда интересно узнать о тех событиях, которые остались за бортом основного сценария. Тем более что за сюжетной линией игры внимательно следят ребята из Lucasfilm — они тщательно анализируют каждый нюанс на предмет профпригодности и «достоверности».

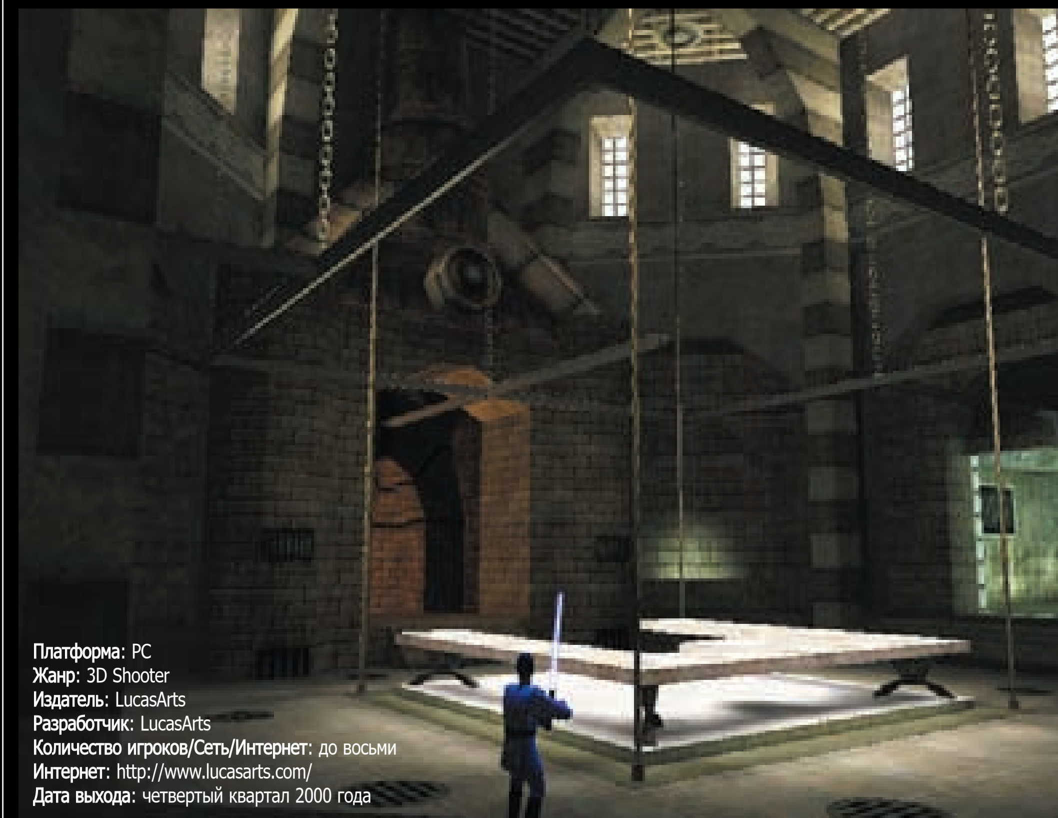
ДЖЕДАЙ *БЕЗ* МЕЧА—*НЕ* ДЖЕДАЙ

Почти все картинки из игры демонстрируют нам Оби-Вана наперевес со своим неповторимым оружием, отливающим характерным голубоватым светом. Пожалуй, световой меч для джедая означает не меньше, чем кинжал для настоящего джигита...

Да, в **Star Wars Episode I: Obi-Wan** будут бластеры и другое футуристическое дальнобойное оружие, а также всевозможные «джедайские штучки» a la телекинез и пр. Но все это вторично по сравнению с культовым световым мечом, который, повторюсь, является основным источником убойной силы джедая. Во-первых, он удачно отражает энергетические заряды бластеров, отправляя их назад к нападающему, при условии, что огонь не слишком интенсивен. Во-вторых, прикосновение светового меча смертельно — на одном из игровых уровней было продемонстрировано, как одним изящным взмахом было отправлено в мир иной сразу три(!) мирных жителя. Этическую сторону брать в расчет не будем — нас интересует только разрушительный потенциал оружия...

Поскольку **Star Wars Episode I: Obi-Wan** заточен под вид от третьего лица, эффектные выпады джедая будут смотреться просто «на ура». Разработана даже специальная система для управления атакующими движениями Оби-Вана, которая получила название «glyphs». Смысл ее заключается в следующем — каждому движению мышки при нажатой клавише атаки соответствует определенный выпад. Ну а по мере продвижения в игре будут доступны все новые и новые пассы с оружием.

Впрочем, не всегда сила — единственный способ прохождения миссии. Например, был продемонстрирован этап,



Платформа: PC
Жанр: 3D Shooter
Издатель: LucasArts
Разработчик: LucasArts
Количество игроков/Сеть/Интернет: до восьми
Интернет: http://www.lucasarts.com/
Дата выхода: четвертый квартал 2000 года







Кстати, тут разработчикам пришлось пойти на некоторые уступки. В «реалии» световые мечи представляет собой СЛИШКОМ мощное средство уничтожения. Ими, если верить документальным хроникам Империи, с легкостью резали не только человеческую плоть, но и сверхпрочные перегородки космических станций. Понятно, что перенеси эту силищу в игру, и Оби-Ван станет попросту неуничтожим... Поэтому мощь светового меча была вполне умышленно снижена — удар в голову по-прежнему будет смертелен для врага, но вот ранение в ногу, скорее всего, оставит его в живых.

где сражение разворачивается прямо в жилых кварталах, и попытка отразить взмахом меча смертоносный заряд бластера может обернуться гибелью мирного населения... Однако и тут есть тонкий момент, о котором надо сказать отдельно.

Джедаи бывают разные — есть Йода и есть Дарс Вадер... Чуете, куда я клоню? В **Star Wars Episode I: Obi-Wan** игрок

получит возможность выбрать Светлую или Темную сторону (прямо как в приснопамятном Jedi Knight), что повлияет на стиль прохождения миссий и тактические приемы. Вполне может статься, что Темному джедаю не нужно будет заботиться о жизни городского населения — подумаешь, сотней больше, сотней меньше...

БЕЗУМСТВУ *ХРАБРЫХ* ПОСВЯЩАЕТСЯ

Оби-Ван — ключевая фигура в игре, но он не единственный из доступных персонажей. Есть такая замечательная штука как multiplayer, где можно попробовать выступить в роли Кви-Гона, дроида, солдата армии Набу, или даже Лордом Ситом! Жаль, конечно, что в списке не значится Дарс Маул — вот уж чей бы сдвоенный световой меч хотелось бы попробовать в первую очередь, так это его... Но, увы, не судьба.

В отличие от Jedi Knights, в новом проекте будет использоваться технология клиент-сервер. Это позволит создавать собственные сервера для **Star Wars Episode I: Obi-Wan** и снимет неприятное ограничение, не позволяющее принять участие в игре более чем четырем начинающим джедаям.

Среди многопользовательских режимов были названы «стандартный дефматч», «множество кооперативных» и очень многообещающий «Защити-Королеву». Последний вызывает особый оптимизм — четырнадцатилетняя королева Амидала далеко не у всех вызывает симпатии... Далеко не у всех...



Финальное слово будет навеяно далекой ностальгией. Ностальгией по тем славным временам, когда за «рупь» (потом за «трешник» и далее по кривой инфляции) в прокате можно было посмотреть удивительно поганую по качеству и отвратительно переведенную копию «Звездных Войн». И ведь смотрели! Смотрели, затаив дыханье — по пятому, по шестому, по десятому разу; Люк Скайвокер был идолом, неразлучные R2D2 и «золотистый» — кумирами, а Дж. Лукас — Богом...

Можно ли будет пережить хоть что-то подобное с новой игрой? Нет спору, она выглядит симпатичной, по-своему оригинальной, но будет ли это Шедевр? Тот самый Шедевр из детства?

В общем, неоднозначно.





Fallout Tactics: Brotherhood of Steel

Ждете Fallout 3? Можете ждать дальше.
А мы пока поиграем в уникальный микс стратегии и RPG в полюбившемся выжженом мире.

Лев ЕМЕЛЬЯНОВ

E3 PREVIEW

После неожиданно жаркого апреля в Москве наступил ужасающе холодный май, с дождем и даже со снегом. Но это здесь, а там, в Лос-Анджелесе... О-о, там тепло! Там все говорят по-английски, причем китаец часто не понимает негра и наоборот... Там... там Gamecenter нанял моделей из Playboy, и они всюду расссекали с цепочками вокруг талии... С ними даже можно было сфотографироваться, но дальше — ни-ни! Впрочем, на самом деле это все такая ерунда! Поверьте, в любое время суток на любой московской улице вы встретите намного больше красивых и классных девчонок, чем во всем Лос-Анджелесе! А ведь туда они со всей Америки стекаются, так что в других местах вообще симпатичных не остается. Поэтому, когда первый шок прошел, я быстро выкинул из головы всех этих позирующих за деньги моделей и рванул туда, где мигал огонек, заставляющий сладко ныть сердце старого геймера, — Fallout...

Как выяснилось, идея создать тактическую походовую стратегию, действие которой происходило бы в мире Fallout, возникла у руководства Interplay еще в середине прошлого года. Нужно признать — ход грамотный. Делать третий Fallout — песня долгая, не грех бы и концепцию обновить, и сюжет оригинальный навернуть. Кроме того, легендарная студия Black Isle по уши в других проектах. С другой стороны, имеется раскрученная игровая вселенная и замечательная боевая система, на основе которой вполне можно сваять самостоятельную игру. Поэтому решение сделать вещь в жанре Squad-Level Tactical Combat Simulation с сюжетом и ролевыми элементами оказалось выигрышным во всех отношениях. Для этого почетного дела Interplay выбрала две девелоперских конторы — австралийскую Micro Forte и 14 Degrees East, и с октября работа закипела.

Пусть вас не смущают не очень известные названия студий-разработчиков. Там трудятся люди, принимавшие участие в создании таких игр, как оригинальный Fallout, Driver 2 (PlayStation), Enemy Infestation, Evolva и некоторых других. Самое же главное — им чертовски нравится эта работенка, и они ласково называют свое детище смесью Jagged Alliance 2 и Fallout — JAGGED FALLOUT :). При этом разработчики охотно прислушиваются к мнению игровой общественности и всерьез рассматривают все предложения по новой игре, приходящие на их форум. Так что если у вас есть собственные гениальные идеи по поводу **Fallout Tactics**, вы можете поделиться ими с авторами на www.interplay.com/falloutbos.

ГУД БАЙ, АМЕРИКА, О...

Я надеюсь, сюжет первых двух Фоллаутов все помнят? Если в двух словах, то Америка в конце концов допрыгалась, и никакой ядерный зонтик ей не помог — шарахнуло так, что весь континент превратился в выжженную радиоактивную пустыню. О судьбе России авторы тактично умалчивают. И вот на этих постапокалипсических просторах разворачиваются всевозможные перипетии — выжившие пытаются как-то устроить свою судьбу. Кто-то торгует людьми, кто-то ими питается, кто-то основывает в пустыне хорошо охраняемые поселения и пытается наладить связь с другими деревнями, а кто-то — грабит торговые караваны. Одни превратились в Супермутантов, а другие — вообще в жутких чудищ, инопланетяне, откуда ни возьмись, прилетели... Жизнь, короче, бьет ключом. И какой же геймер не мечтал перед сном вновь очутиться в этом ставшем таким родным мире радиации и кошмарных мутаций! На сей раз мы будем там действовать от имени славных ребят из **Brotherhood of Steel** (помните? такие бронированные снаружи и добрые внутри парни). Они идеалисты, они верят, что, используя достижения технологии на благо людей, можно улучшить эту жизнь, и они полны желания спасти мир. К сожалению, отдельные элементы не хотят, чтобы их спасали, что ж, тем хуже для них — группа из шести бойцов Братства Стали отправляется в крестовый поход с целью объединить разрозненные территории, а вам предстоит принять на себя роль командира этого взвода сорвиголов. С ними вместе мы пройдем свой боевой путь по центральной части той страны, которую раньше называли США, — от Чикаго до Денвера. Мы побродим по пустыням и пустошам, по диким деревушкам и упавшим небоскребам, навестим цитадели рейдеров и фабрики по производству роботов, покопаемся в развалинах заводов и покрытых инеем довоенных оборонительных сооружений. И естественно, нас как родных будут принимать в крепостях Братства Стали, куда так долго не хотели пускать в обоих Фоллаутах. И плевать нам, что кто-то называет бойцов Братства фанатиками, а кто-то — лунатиками, с такими орлами путешествие в постядерную Америку покажется увеселительной прогулкой! Да, совсем забыл, действие **Fallout Tactics** (FT) происходит одновременно с событиями Fallout 2.

Отметим еще раз — новая игра ни в коей мере не является сиквелом предыдущих серий, это абсолютно самостоятельная вещь, хотя и происходящая в той же самой вселенной. Сюжет разделен на 6 больших этапов, включающих 20 обязательных миссий плюс еще 18 побочных. Структура этих миссий одновременно и линейна, и разветвлена. То есть существуют обязательные сражения, которые вписаны в сюжет, и есть побочные, которые принесут вам дополнительный опыт и ценное оборудование. Миссии динамически связаны — результаты каждой из них окажут прямое влияние на все остальные сражения данного этапа. Естественно, никуда не денутся фирменные Фоллаутовские случайные столкновения во время переходов че-

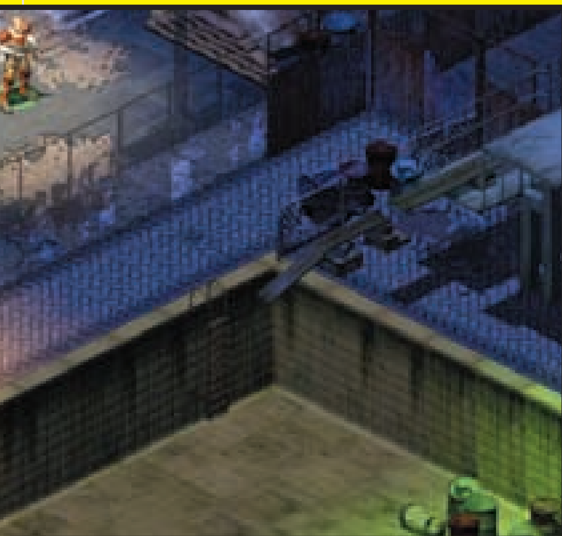


Жанр: Strategy-RPG
Издатель: Interplay
Разработчики: 14 Degrees East и Micro Forte
Онлайн: www.interplay.com/falloutbos
Дата выхода: I квартал 2001 года













рез пустыню, а также еще целый ряд приятных сюрпризов :). Каждая миссия — это крупномасштабное сражение, имеющее совершенно определенные цели и задачи — разведка, обнаружение врага, установка оборудования, патрулирование, налет, охрана объектов, диверсии, слежка и т.д. Выполнить задачи каждой конкретной миссии можно кучей разных способов — от скрытного похищения квестового предмета до уничтожения всего живого в локации. По ходу сюжета нам встретится много персонажей, знакомых по предыдущим сериям, и, разумеется, появятся новые союзники и враги — всего обещано около 45 NPC, и большинство их них первым делом попытается проделать дырки в вас и ваших солдатах, если вы не сделаете это с ними первыми (в игре будут ВСЕ монстры из первых двух Фоллаутов и еще куча новых). Что касается друзей, то среди них будут как люди, так и представители других рас. Одни важны для развития сюжета, другие продадут вам оружие и оборудование, а третьи — предложат побочные квесты.

Однако специфика мира Fallout такова, что важно не только победить, но и правильно воспользоваться победой! На выжженных просторах Америки процветают разбой и мародерство, так что игроку придется принять ряд весьма непростых решений. Помните, у самого жуткого чудища могут быть свои идеалы и своя, весьма веская, мотивация. Или вот еще пример из жизни. Помню, закончив проходить Fallout 2, я имел самую лучшую карму, какая только возможна. Но когда я взглянул в список, где были перечислены ВСЕ живые существа, уничтоженные моей партией, я ужаснулся: несколько сот мужчин, несколько десятков женщин и даже... один ребенок (шальная очередь из MiniGun'а)!!! Так что добро тоже надо сеять аккуратно :).

СИЛА ИЛИ КРАСОТА?

Как я уже говорил, лично вас в игре представляет командир взвода. Увы, импортировать героя из предыдущих серий нельзя, это поломало бы весь баланс. При создании аватара вы сможете выбрать возраст, пол, цвет кожи и волос, фасон одежды, сможете определить его навыки и специализацию. Если же возиться со всеми этими настройками вам лень, то можно выбрать героя из кучи заранее сделанных персонажей различных классов — от тяжелого пехотинца до скрытного снайпера.

Ролевая система SPECIAL, действующая в мире Fallout, основана на настольных правилах GURPS. Само слово SPECIAL — это аббревиатура семи атрибутов героев (Strength, Perception, Endurance, Charisma, Intelligence, Agility и Luck). Значения этих атрибутов очень точно описывают персонажа и ВЕСЬМА влияют на процесс прохождения игры. Помню, в Fallout 2 была девица с Интеллектом и Харизмой 10 — самые последние подонки не могли устоять перед таким обаянием, а интеллект позволял легко обвести любого собеседника вокруг пальца. Но при этом девушка была настолько слаба (Сила 4), что 90% ружей она просто не могла взять в руки! Так что в боях приходилось полагаться главным образом на спутников-NPC (благо, от них отбоя не было!). Понятно, что FT ориентирован в большей степени на сражения, однако именно то, каким вы сделаете своего героя, определит всю дальнейшую игру. За бои, умные разговоры и выполнение заданий персонажи получают очки опыта, которые затем используются для поднятия их навыков, получения новых специальных способностей и т.д. Игрок полностью управляет развитием главного персонажа и отчасти — развитием остальных пяти. Эти пять членов отряда набираются из бойцов Братства. Соответственно, в вашем распоряжении будет около 30 кандидатур — наподобие Jagged Alliance (или, если хотите, Chaos Gate). В качестве командира вы отвечаете за вооружение и экипировку всех ваших подчиненных, причем любая смена брони или пушки будет тут же отражаться на внешности бойцов. Между прочим, отвергнутые вами солдаты тоже не станут болтаться без дела. Братство всегда найдет для них непыльную работенку, и они будут самостоятельно повышать свой опыт и уровень (хотя, понятное дело, медленнее, чем ребята в вашем взводе).

Всего в игре будет 9 классов (или типов) солдат, и такое разнообразие требует соответствующего вооружения. Здесь авторы не подвели — всевозможное холодное оружие, метательное оружие, гранаты, пистолеты, автоматы, винтовки, пулеметы, гранатометы, мины... все это можно будет модернизировать, плюс не забудьте о рукопашном бое — помню в Jagged Alliance 2 хороший каратист мог в секунду расправиться с тремя вооруженными соперниками. Ваши ребята смогут также изучить механику и взрывное дело и при наличии соответствующего оборудования — соорудить врагам очень славную ловушку, способную решить исход всей миссии.

И последнее. Система экипировки и Inventory останутся почти без изменений, если не считать нескольких улучшений, вроде возможности быстро перераспределять оборудование между солдатами.

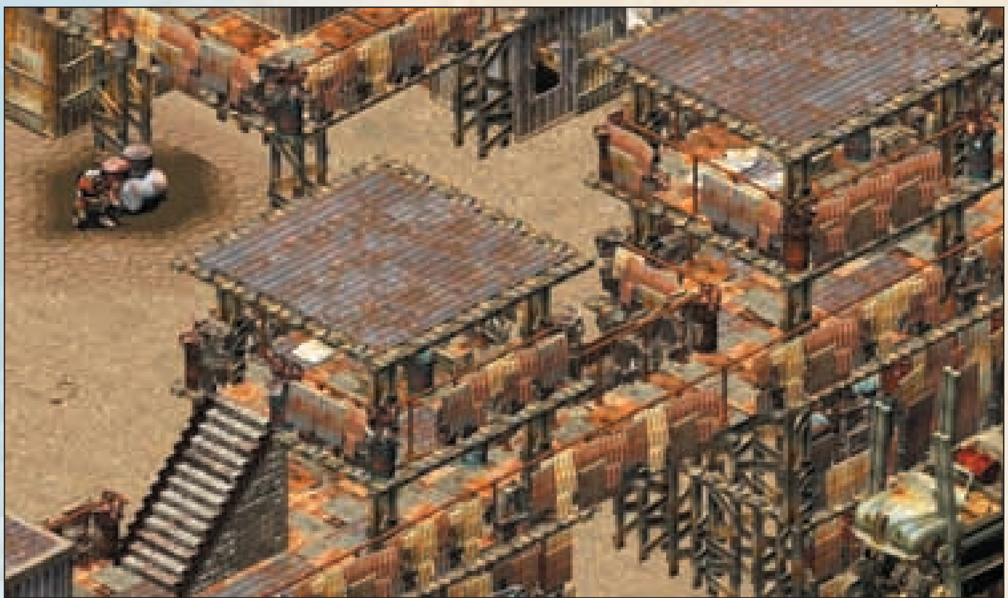
ЭХ, ПРОКАЧУ!

Из разговора с разработчиками мы поняли, что на них произвела совершенно неизгладимое впечатление красавица-тачка из Fallout 2, поэтому транспортных средств в новой игре будет МНОГО. Судя по всему, поменять авто вы сможете почти в каждой локации. Выбор очень широк — от одноместных разведывательных машин до тяжелых бронированных шестиместных монстров. А иметь транспорт очень здорово, потому что, во-первых, он в три раза быстрее чем пешеход преодолеет расстояние между локациями, во-вторых, перевезет кучу барахла, в-третьих, на него можно навесить броню и тяжелое оружие, и наконец, он может ДАВИТЬ противников! Да, а еще игрок сам будет решать, кого из бойцов посадить за руль, а кого — за гашетку.

КРОВАВЫЙ СПОРТ

Великолепная пошаговая система боев, отточенная в первых двух «Фоллаутах», претерпела некоторые изменения, вернее, была дополнена. Вспомните, как долго иногда нам приходилось ждать, пока все противники сделают свои ходы. Отныне для ускорения процесса (особенно это актуально в режиме Multiplayer) игроки могут перейти на так называемую Continuous Turn-Based System — гибрид походовой и реал-таймовой. Суть в том, что персонаж может свободно перемещаться в реальном времени, но любые боевые действия (например, выстрелы) по-прежнему отнимают у него Action Points, восстанавливающиеся со временем. Что выйдет из этого эксперимента — время покажет, но, по словам разработчиков, система вполне работоспособна. Кроме того, бойцы получили ряд дополнительных способностей — опускаться на колени, ложиться и лазать вверх-вниз. Можно будет вбежать в здание, подняться на третий этаж, выйти на балкон и пострелять по врагам на улице. И вообще, сам размер уровней увеличен в несколько раз — территории, которые занимали 3-4 карты в первых двух Фоллаутах, будут теперь занимать одну, а каждая локация — это куча подземелий, открытые пространства и многоэтажные здания. Мир стал намного более интерактивным — выламывайте себе на здоровье двери, взрывайте бочки, глядишь — станет

посветлее. Да, да, на тактику будет сильно влиять время суток — понятно, что, например, прицелиться в темноте труднее, а скрытно проползти — наоборот, легче. Здесь мы подходим к интересному моменту. Все персонажи — и ваши, и вражеские — видят лишь то, что находится непосредственно в их поле зрения, это открывает широкий простор для всевозможных пряток. Еще одно классное нововведение — так называемая стадия «умирания» — тяжело раненый персонаж отбрасывает копыта не сразу, а чуть погодя, и пока он «умирает», другие бойцы могут его подштопать. Ну и на сладкое: новая игра сохранит фирменную фишку серии — ее кровавость: вновь очереди из автоматического оружия будут рвать тела на части, забрызгивая все вокруг кровавыми ошметками!!! Ух-х-х!



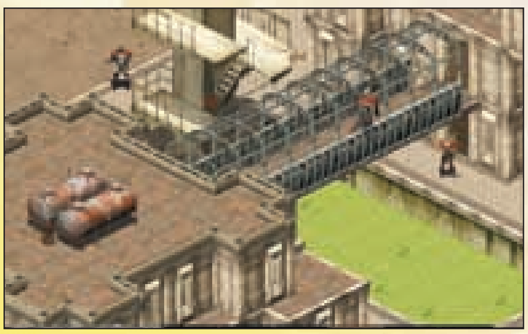
А ДВИЖОК-ТО — НОВЫЙ!

Хотя выглядит абсолютно как старый. Но это — лишь видимость! Взгляните хотя бы на системные требования: P2 266, 64 Mb RAM (и это против P 90, 16 Mb RAM в предыдущих играх!!). При этом чисто внешне я лично не заметил вообще никакой разницы — гамма та же, угол обзора тот же — движок, который делает Micro Forte, виртуозно воспроизводит вид старого Фоллаутовского engine'а. Он по-прежнему двухмерный, но поддерживает 3D-акселераторы (световые эффекты). Еще он тайловый, что обусловлено пошаговостью игры. Что такое тайловый? Это значит, что все пространство разбито некой сеткой, по клеткам (или гексам) которой движутся персонажи и расставляются объекты. На вопрос, почему они решили сделать именно двухмерный движок, разработчики ответили, что, во-первых, хотели сохранить атмосферу ролевого сериала, а во-вторых, потому что сегодня трехмерные движки еще не позволяют достичь нужного им уровня детализации. Еще из нововведений надо отметить поддержку огромных по размеру многоуровневых карт, разрешение — от 800x600 до 1280x1024, 16- или 32-битный цвет, трехмерный звук и музыку в формате MP3.









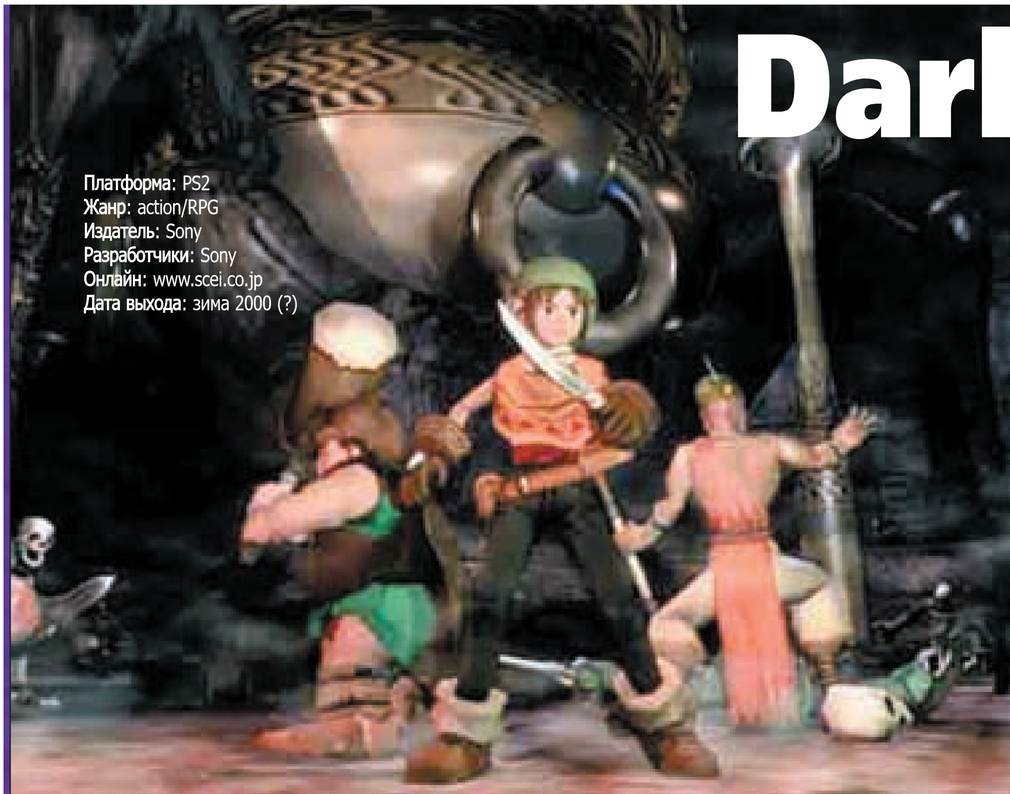


ТЫ — БОЕЦ, Я — БОЕЦ...

В отличие от своих ролевых предшественников, **Fallout Tactics** будет включать многопользовательский режим — целых 5 вариантов, от совместного прохождения до дэфматча. Более того, в мультиплейере будут доступны и другие расы — обожженные радиацией Гулы, огромные Супермутанты, хвостатые Deathclaws и еще некоторые обитатели радиоактивных пустынь. Сразиться можно будет по локалке или через Интернет — игра по модему или нуль-модему не поддерживается. В распоряжении игроков — все карты одиночной игры, еще 8 карт, специально заточенных под Multiplayer, и мощный редактор. Максимальное число человек — 18, управляемых ими персонажей — 36. Чтобы сделать игру более динамичной, можно будет установить лимит времени, отводимого каждому игроку на ход, минимум — 2 секунды.

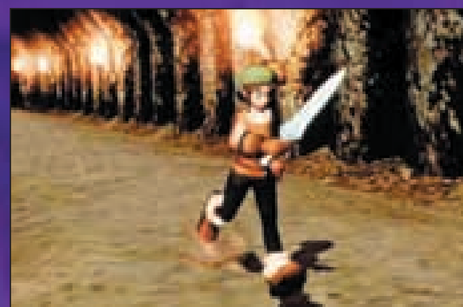
Вот, собственно, и все, что мы знаем на сегодня, коллеги. **Fallout Tactics: Brotherhood of Steel** задумана таким образом, чтобы зацепить очень широкую аудиторию: закоренелые ролевики оторвутся, прокачивая персонажей, неторопливые стратеги насладятся пошаговыми боями, а поклонники реал-тайма — новой системой Continuous Turn-Based. Дай Бог, чтобы у разработчиков все получилось именно так, как они хотят. Ну а мы со своей стороны постараемся и дальше держать вас в курсе дела.

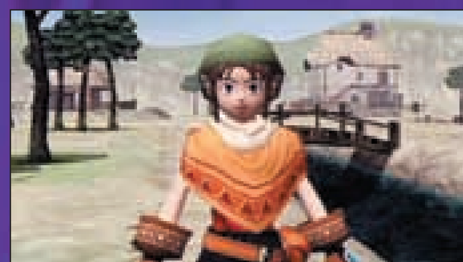
Dark Cloud



Платформа: PS2
Жанр: action/RPG
Издатель: Sony
Разработчики: Sony
Онлайн: www.scei.co.jp
Дата выхода: зима 2000 (?)

Центральный ролевой проект компании Sony на PS2 все еще недостаточно хорош для предрекаемого ему статуса суперхита.

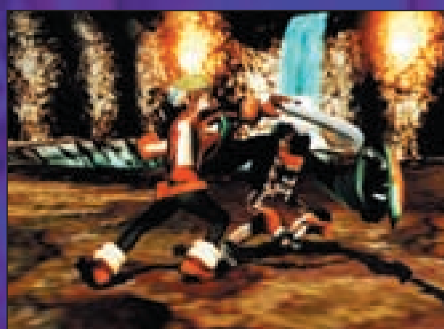




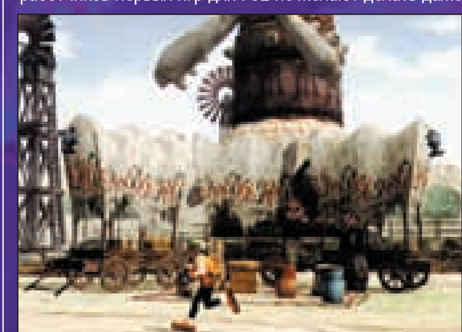
Борис РОМАНОВ

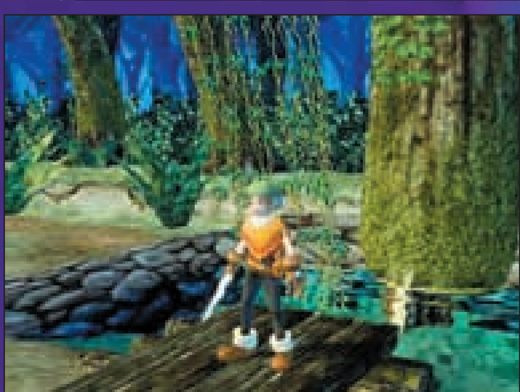
Несмотря на то, что выхода **Dark Cloud** нам придется ждать еще очень долго (представленную на E3 демо-версию этой игры даже пока не разрешали фотографировать), у нее все еще остался шанс стать первой достойной ролевой игрой для второй PlayStation.

Более того, именно у описываемой здесь игры все еще остаются шансы стать не просто хорошей игрой, но и тем продуктом, с которого впоследствии можно будет смело снимать копии. При всем при этом сам **Dark Cloud**, разрабатываемый в некоей безымянной японской студии, как говориться, сам вырос из многочисленных проектов других компаний (таких, как Nintendo и Sega). Но это совсем не беда, так как большинство разработчиков первых игр для PS2 не желают делать даже



это, видимо считая свои произведения и без того самыми гениальными в мире. А им как раз не мешало бы посмотреть на то, что и как делают настоящие мастера своего дела, и попытаться взять из их произведений все самое лучшее. Но не об этом сейчас пойдет речь, а о том, как продвигаются дела на фронте разработки одной из немногих действительно перспективных и при этом оригинальных игр для новой консоли от Sony.





Итак, создатели **Dark Cloud'а** решили реализовать в своем первом проекте сразу несколько амбициозных (по крайней мере для небольших студий разработчиков) идей. Позаимствовав из The Legend of Zelda: Ocarina of Time и Shenmue: Chapter One Yokosuka практически все их самые революционные качества, Sony еще и умудрилась добавить в этот микс одну немаловажную особенность, благодаря которой, на самом деле, ее проект до сих пор не был зачислен в позорный стан низкобюджетных клонов. Но так как уверенности в том, что разработчики описываемой здесь игры смогут реализовать на должном уровне все свои (и чужие) задумки ни у кого пока просто нет, то издатель **Dark Cloud'а** пока не спешит зафиксировать на бумаге все те «фичи», которые впоследствии окажутся в законченном продукте. И, скорее всего, именно поэтому фотографировать и снимать на видеокамеру ту версию **Dark Cloud**, которая была представлена на американской выставке E3, было запрещено. А это значит, что конечный продукт все еще может стать совсем не такой игрой, о которой мы вам сейчас расскажем.

На сегодняшний же день **Dark Cloud** выглядит следующим образом. Судя по всему, изначально этот проект задумывался просто как некий симулятор строительства городов и деревень (типа Sim City) с некоторыми элементами RPG. Но затем внезапно вышла Zelda, и фокус разработчиков сместился несколько в другую сторону. В ней



к возможности строительства деревень добавилась возможность общения с ее жителями, а также появилась скопированная с Zelda боевая система и dungeon'ы со злыми врагами. Но тут, откуда ни возьмись, на прилавках магазинов появилась Shenmue, и наши доблестные разработчики принялись переносить из нее в **Dark Cloud** некоторые элементы теперь уже ее боевой системы. Тем не менее, наибольшее влияние на разработчиков все-таки оказала именно Zelda, так как, по большому счету, показанная на E3 демка до боли походила на, к сожалению, недоработанный Nintendo'вский шедевр, только с современной графикой и возможностью строительства своих деревень. Вот только как в финальном продукте все это будет уживаться, лично мне пока не понятно, но это уже другой вопрос, тем более что именно эта загадка, по всей видимости, и поддерживает в нас до сих пор интерес к новой игре от японского отделения Sony.

Но вам не стоит даже и на секунду усомниться в том, что про **Dark Cloud** мы так часто пишем просто из любви к искусству, как будто нам просто больше нечем забить журнал. Ничего подобного. Описываемый здесь проект определенно является одной из немногих игр для PlayStation 2, в которой действительно чувствуется большой потенциал. Ну а смогут ли ее разработчики этим обстоятельством воспользоваться, покажет только время.

Legion: Legend of Excalibur



Масштабная историко-фэнтезийная стратегия с революционной графикой. А делают ее главные дизайнеры Command & Conquer и Battlezone.

Сергей ОВЧИННИКОВ

E3 PREVIEW

Большая часть авторитетных, любимых народом игровых дизайнеров уже давно покинула стены родных компаний, и основав собственные независимые студии, мастера в тишине и покое принялись за создание новых шедевров. Крис Тейлор, Питер Молине, Американ МакГи, Джон Ромеро, Крис Робертс, Демис Хассабис, Эрик Йео, — все они сейчас являются лидерами своих собственных студий, не связанных со своими издателями строгими контрактами и поэтому имеющих полную творческую свободу. Поскольку большинство этих заметных «исходов» произошло где-то в 1997-1998 годах, именно сейчас, в 2000-ом, настала, наконец, пора увидеть давно ожидаемые проекты в действии и проверить, чем занимались создатели любимых игровых сериалов на протяжении долгих месяцев полной независимости.

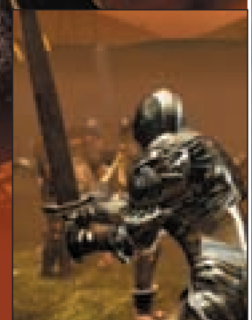
Платформа: PlayStation2, PC
Жанр: Стратегия с элементами RPG
Издатель: Midway
Разработчик: 7 Studios
Онлайн: www.7-studios.com
Главный дизайнер: Eric Yeo
Дата выхода: I квартал 2001



Надо сказать, что из всей этой поросли новых студий от Gas Powered Games и Digital Anvil до Lionhead и Elixir по-настоящему разочаровать нас успела лишь многострадальная Ion Storm с ее непривлекательной Daikatana, остальные же держатся молодцами, впрочем большинству этих компаний еще только предстоит выпустить в свет свои первые проекты.

Одним из самых громких событий позапрошлого года стал уход целой группы дизайнеров и программистов (общим количеством семь человек) во главе с Эриком Йео из Westwood Studios и рождение новой компании с оригинальным названием 7 Studios, которая сразу же заявила о том, что намерена создать невероятную по графике стратегическую игру для нового поколения игровых приставок. В прошлом году, когда мы с Эриком встретились на E3, ему было практически нечего сказать о своем проекте, кроме радостной новости о том, что 7 Studios будет работать над своими играми под крышей могучего Midway. В этом же году так просто создателю одной из лучших стратегических игр в истории отделаться не удалось, и проект The Legion, который теперь получил официальное название Legion: Legend of Excalibur, наконец-то, начал обрастать подробностями.

Midway держит игру под большим секретом, мол, радовать американскую публику пока рано. Тем лучше для нас, европейских журналистов, которым издатели разрешили рассказывать и показывать все что угодно. Итак, Legion — это полностью трехмерная стратегическая игра с серьезной ролевой системой и адвенчурными элементами, что-то наподобие недавнего Kessen, но только по-настоящему интересное и красивое. Действие происходит в Англии во времена короля Артура, однако к историческим фактам сюжет привязывается исключительно для того, чтобы правдивее передать специфику эпохи. На самом же деле в игре будет и магия, и фантастические артефакты, и, разумеется, чудо-меч, из-за которого завяжется страшная заварушка. В гигантских битвах, которые будут разворачиваться в Legion, смогут принимать участие сотни рыцарей, причем камера будет висеть над землей достаточно низко, так что детализация действа окажется соответствующей. Практически весь год ушел у 7 Studios на создание своего собственного движка, который, по заверению Эрика, вполне приспособлен как к PlayStation2, от которой у него исключительно положительные впечатления, так и для PC, на котором Legion появится примерно спустя полгода после дебюта на PS2. Несмотря на то, что демонстрируемые на данном этапе разработчиками скриншоты не сняты из реальной игры, в них используются реальные игровые модели всех персонажей, так что можете быть уверены, что именно так они и будут выглядеть в финальном варианте. В Legion, в отличие от того же Shogun или Kessen, не будет строгой структуры прохождения игры. Напротив, вы сможете самостоятельно решать, какие города и замки захватывать и что с ними после этого делать. В то же время игрока никто не собирается погружать в пучины микроменеджмента соотношения кур и коров и не будут заставлять высчитывать количество бревен, необходимых для сооружения частокола, как в каком-нибудь Braveheart.



Legion просто обязан получиться отменной игрой, единственная проблема — это его дождаться. Ребята из 7 Studios торопиться не собираются, ну а Midway разумно полагает, что раз уж на запуск PS2 проект не поспевает, то особенно подгонять разработчиков смысла нет. Мы обещаем во всех подробностях рассказывать о новостях в стане 7 Studios, так что следите за анонсами. ■



Z.O.E.

Новый уникальный проект продюсера Metal Gear Solid сочетает две самых любимых японцами вещи: драматический анимешный сюжет и фантастические сражения роботов.

Борис РОМАНОВ

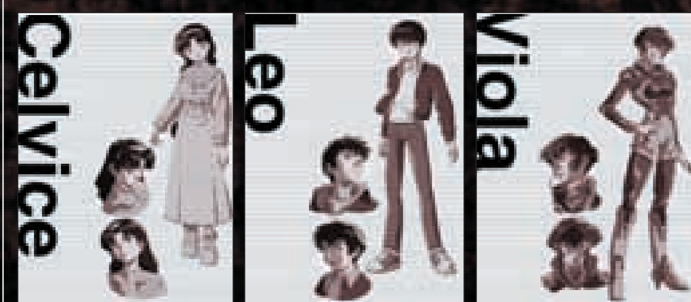


E3 PREVIEW

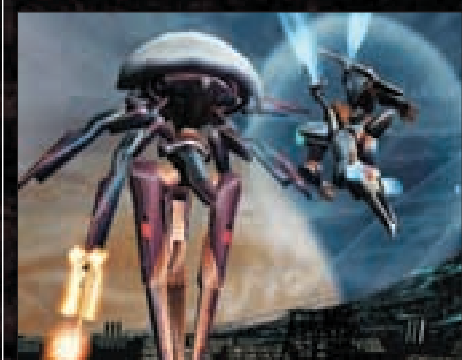
Впервые замеченная и отмеченная нами на прошедшей этой весной Токийской выставки игр игрушка Zone Of the Enders (или просто **Z.O.E.**) от японского отделения Konami так до сих пор и осталась, наверное, одной из самых загадочных и при этом интригующих игр нашего времени. Растрезвонив по всему миру весть о том, что над производством данного проекта работает команда настоящих японских знаменитостей (сценарист культовой игры Tokimeki Memorial, художник еще более культового сериала Gundam и графический дизайнер Metal Gear Solid), причем под руководством САМОГО (!!!) Hideo Kojima, Konami до сих пор так и не удосужилась рассказать нам о том, во что же, в конце концов, превратится их новый супершедевр. Тем не менее, от показа очередного видеоролика из этой игры выставка E3 не обошлась. И точно так же, как и на TGS, этот ролик смог вновь произвести на нас (а точнее на меня) просто неизгладимое впечатление. Но о ролике мы поговорим чуть позже, а пока давайте попробуем рассказать вам все то, что мы знаем об этом несомненно интригующем проекте.

А известно нам о нем следующее. Начнем с того, что по своему жанру **Zone Of the Enders** будет тяготеть все-таки не к банальной action/RPG или какому-то там симулятору роботов. Здесь все намного круче. По словам ее создателей, их новый проект будет принадлежать к придуманному ими же жанру «Robot Animation Simulator», что на практике будет, по-моему, означать лишь то, что всевозможные бои на различных роботах будут объединены между собой душещипательной анимешной историей. Это, на самом деле, неплохо, однако смогут ли люди за пределами Японии по достоинству оценить такой подход к производству игр, мне пока непонятно.

К сожалению, кроме сюжетной завязки и основ боевой системы, про этот проект пока точно ничего неизвестно. Остальное же про **Zone Of the Enders** людям приходится пока просто додумывать, смотря на ее шикарные (местами) скриншоты и прокручивая в очередной раз ее стильный рекламный ролик. Так что если вам кто-нибудь начнет рассказывать об этой игре что-нибудь кроме ее сюжета и основ боевой системы, знайте — этот человек просто вам врет. Но это уже так, к слову.









Итак, сюжет этой игры таков. Двадцать второй век нашей эры. Человечество наконец-то вышло за орбиту Луны, заселило Марс и начало разведку Юпитера. На орбите последнего была построена космическая колония «Antilla», жителям которой было дано прозвище Enders (за то, что они жили на краю света, или на «End of the World»). Именно в этой колонии и работал главный герой игры — скромный интроверт Leo Stenbuck. Правда, работал он там лишь до тех пор, пока его более наглые друзья не уговорили его стать соучастником ограбления военной базы UN Space Force (космических сил объединенных наций), где их и поймали. И тут, по стечению обстоятельств, началась война, развязанная фанатичным милитаристским режимом с Марса, известным под именем **Z.O.E.** На глазах у Leo умирают все его «друзья», а ему удается бежать. Заканчивается же вся эта печальная предыстория тем, что главному герою новой игры от Konami удается понять ту причину, по которой марсиане решили начать военные действия. Он находит (непонятно, правда, каким образом) гигантскую орбитальную станцию, являющуюся, по совместительству, мощнейшим оружием и ключом к выживанию всего, понимаешь, человечества. И только после этого нашему очередному Ди Каприо удается попасть в кабину боевого робота, из которой на протяжении всей игры он никогда и не вылезет (шутка).

Платформа: PS2
Жанр: action/RPG
Издатель: Konami
Разработчик: KCEJ West
Онлайн: www.konami.co.jp/kcej/products/west/zoe
Дата выхода: зима 2000 (?)

А теперь поговорим о боевой системе этой игры, про которую нам уже успели рассказать авторы **Zone Of the Enders**. Итак, биться вы будете используя только две кнопки (блок и атаку?), а управлять в полном 3D своим летающим роботом будете с помощью аналогового штурвала. Наведясь же однажды на вражину, вы сможете больше не волноваться, что вы его упустите из виду, так как после этого камера будет показывать вас обоих только с самого лучшего ракурса. И именно эти умопомрачительные бои мы и могли лицезреть уже дважды в показанных на выставках видеороликах. И именно благодаря им мы и обратили наше драгоценное внимание на это проект. Рассказывать же о них в журнале, согласитесь, глупо — их надо смотреть. А вот показать их скриншоты мы вам можем с превеликой радостью.

Так что смотрите на красивые картинки и ждите, с замиранием сердца, выхода в свет **Zone Of the Enders**. Будем надеяться, что она этого будет стоить. ■

Electronic Arts для Playstation 2

Новая линейка спортивных игр Electronic Arts на PlayStation2 стала крупнейшим событием на выставке. После представления MGS2, разумеется.

Александр ЩЕРБАКОВ

PREVIEW

Как всем известно, издательство **Electronic Arts** официально объявило о нешуточной поддержке **PlayStation 2** и даже начало воплощать свои слова в жизнь многочисленными анонсами своих проектов для консоли, а также поспешным выпуском кое-каких своих продуктов в Японии. Для массированного же наступления на американский, а позже и европейский рынок компания припасла целую обойму спортивных игр, которыми она так славится.

FIFA 2001 Major League Soccer

Жанр: пинг-понг, т.е. футбол
Разработчик: EA Canada
Выход: осень 2000

FIFA 2001 Major League Soccer — американское название новой игры из популярнейшей футбольной серии. В Японии же новую «фифу» **Electronic Arts** уже успела выпустить, и там она зовется **FIFA Soccer World Championship**. Впрочем, в разных версиях продукта для разных концов света ожидается достаточно большое количество различий, причем не только в виде названий и лицензий. С последними у **EA Sports**, как обычно, все в порядке — компания в недавнем прошлом запаслась еще договором с Японской Футбольной Ассоциацией, а также с профсоюзом игроков. Со штатовским же релизом и так все ясно — **Major League Soccer**, которую мы видели и в **FIFA 2000**, теперь еще и выносится в название, что вполне понятно.

Естественно, графически **FIFA 2001** значительно превосходит своих предшественников, причем говорят, что этот аспект игры затачивался специально под **PlayStation 2**, причем работы еще ведутся, и не исключено, что западные релизы игры даже чисто внешне будут отличаться от японского в лучшую сторону. В игровом же процессе, как всегда, каких-то резких изменений не произошло, чего, собственно, никто и не требовал, хотя заметна модернизированная и ставшая нагляднее система пасов, более развитая система исполнения стандартных положений и ряд других полезных вещей. Ожидаем новую **FIFA** для **PlayStation 2** к осени.

NASCAR 2001

Жанр: гонки
Разработчик: EA Sports
Выход: осень 2000

Гонки серии **NASCAR**, как всем прекрасно известно, имеют бешеную популярность в Штатах, а потому и игровые варианты этой чисто американской забавы раскупаются там достаточно неплохо. А значит к осени, когда **PlayStation 2** появится за океаном, лучшего вида гонок для потребителя **Electronic Arts** не найти.

NASCAR 2001 создается на совершенно новом движке, который, как утверждают разработчики, позволит сделать игру внешне весьма привлекательной, при этом не забывая о продвинутой физической модели, реалистичности и бла-бла-бла. Но это не главное, и не из-за этого американцы побегут покупать игру. А главное — все те же пресловутые лицензии. А их у **Electronic Arts**, как всегда, ну просто завались. Теперь фэны будут радоваться присутствию в продукте более трех десятков любимых гонщиков, причем каждый из них, как утверждается, обладает своей собственной моделью поведения на трассе, с помощью которой стиль вождения прославленных наскаровцев перенесен на трассу. Ну и, соответственно, **AI** там у всех окажется просто чумовым и все такое прочее.

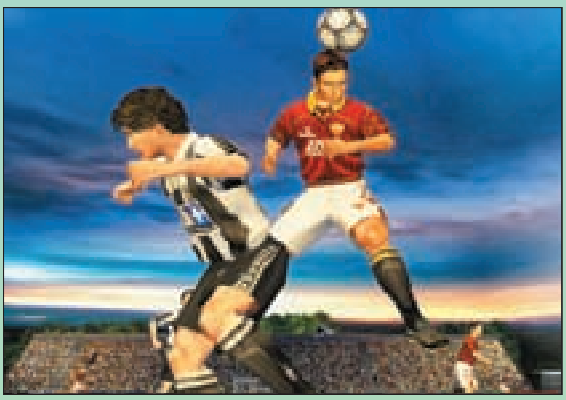
В принципе, этого достаточно, чтобы потянуть американцев к прилавкам, но **EA Sports** не успокаивается и добивает всех восемнадцатью официальными трассами чемпионата и возможностью поучаствовать в легендарной (это уже без иронии) **Daytona 500.**

NBA Live 2001

Жанр: баскетбол
Разработчик: EA Canada
Выход: осень 2000

Серия **NBA Live** в последнее время не особенно радовала игроков и особенно радостных откликов не вызывала, хотя за океаном покупают ее все равно с большой охотой и будут покупать и дальше. И **NBA Live 2001** тоже спросом обязательно попользуется по полной катушке.

В новой игре серии разработчики решили сделать упор на реалистичность. Причем не на реалистичность игрового процесса, как могли подумать некоторые, а реалистичность внешнего вида. Потому, понятное дело, к весьма продвинутой графике добавится технология **CyberScan**, которая позволит бас-











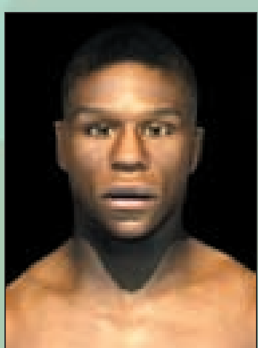
кетболистам в игре выглядеть как их живые прототипы. Ну или как мертвые, по крайней мере. Текстуры лица, как скромно замечают создатели **NBA Live 2001**, просто бесподобны. Сами модели, ясное дело, тоже смотреться должны очень даже ничего, особенно при том неслабом количестве полигонов, что на них угрохали, плюс двигаться в соответствии с **motion capture**, для которой привлекали Кевина Гарнета из Миннесоты. Немалое внимание уделяется и аренам с кучей болельщиков, а также поведению тренеров, носящихся туда-сюда и выкрикивающих чего попало игрокам своей и чужой команды. Об игровом процессе ничего определенного не известно, вероятно, кроме того, что **EA Sports** ничего особенно менять в нем не будет.

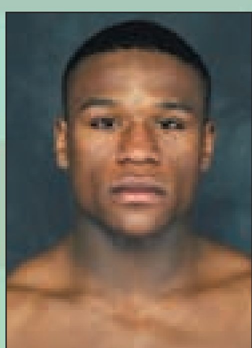
Knockout Kings 2001

Жанр: бокс
Разработчик: Black Ops
Выход: осень 2000

Обе игры из серии **Knockout Kings**, как и практически любой спортивный продукт от **Electronic Arts**, собрали солидное количество денег с населения и покрасовались в хит-парадах, хотя, в общем, кроме стремления разработчиков «сделать пореалистичнее», в них, по большому счету, ни черта не было.







Knockout Kings 2001 следует по стопам своих предшественников и обещает предстать перед нами во всей, кхм, красе. Хотя, в общем, визуально игра, конечно же, смотреться должна очень даже неплохо, учитывая, что **Black Ops** все-таки для **PlayStation 2** игру делают. А вот игровой процесс, вероятно, опять же останется на уровне похвальных, но достаточно провальных потуг сделать все одновременно и реалистично, и играбельно. Хотя в этот раз разработчики решили добавить так называемый **Dynamic Punch Control**. Как он действует, понять сложно, но нам, само собой, обещают, что действовать будет хорошо.

Но это мелочи, а главное, что все это количество легендарных и не очень боксеров из игры никуда не исчезло. Мало того, к ним сейчас еще и присоединились несколько дивчин из женского бокса, что достаточно забавно. А значит, коммерческий успех у **Knockout Kings 2001** опять, вероятно, будет.

Madden NFL 2001

Жанр: американский футбол
Разработчик: EA Sports
Выход: осень 2000

Ну, выпустить **Madden NFL 2001** на **PlayStation 2** к моменту ее выхода в Америке — это просто долг спортивного отделения **Electronic Arts**. По этому гибриду регби и мишуры из шлемов и попкорна на трибунах сходят с ума миллионы, а на сумасшедших надо непременно наживаться.

К чести **EA Sports** надо сказать, что показанный в играбельном варианте на **E3 Madden NFL 2001** произвел на журналистов вполне положительное впечатление. Игра достаточно красива, использует все ту же технологию **CyberScan** для более реалистичного отображения физиономий футболистов. Кроме того, отмечается достаточно неплохая работа камеры и заметно упрощенный и ставший более удобным интерфейс. С точки зрения геймплея игра, в лучших традициях **Electronic Arts**, не претерпела особенных изменений (да и кому это нужно, главное, чтобы цифра в конце другая стояла!), хотя управление защитой стало более приятным и эффективным. Но главная фича, что появится в **Madden NFL 2001**, это возможность собирать футбольные карточки за очки и выполнение различных заданий и обмениваться ими с друзьями с помощью карточки памяти. Американские дети просто перемрут от радости!



SSX

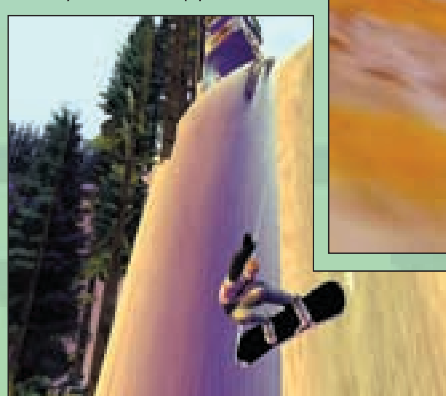
Жанр: сноубординг
Разработчик: EA Canada
Выход: осень 2000 в Америке

SSX, он же **Snowboard SuperCross**, о котором мы уже писали, успел появиться в Японии и теперь ожидается в американский **launch** в своей малоизмененной версии. Посвящена игра, как говорят, такой дисциплине в сноубординге, как **boardercross**, который, типа, страшно увлекателен и экстремален. В игре нам придется кататься по некоему подобию трасс, так что все это окажется похожим на настоящую гонку, что приятно.

Еще приятнее, что играть в это, как говорят, действительно можно с достаточным интересом, причем не только ради того, чтобы полюбоваться этим весьма симпатичным продуктом, но и, собственно, ради самого игрового процесса. Кроме того, повсеместно отмечается прекрасный саундтрек, который даже имеет свойство изменяться в соответствии с выполняемыми вами на трассе действиями.

Естественно, в **SSX** добавлено ощутимое количество различных режимов, где наряду со стандартными, вроде **Single Event**, уживаются достаточно любопытные (по крайней мере по названиям), как, например, **Adventure** или **Snowdream**. Не страдает игра от количества трасс в разных уголках земного шара. В общем, будем надеяться, что из **SSX** действительно получится что-то путное и представляющее определенный интерес, а не очередная разрекламированная поделка вроде **Cool Boarders**, к которым все уже так привыкли. ■





Gran Turismo 2000



Гениальное продолжение от гениальных разработчиков. На самом деле, скромность ребятам из Polyphony не помешает.

Михаил РАЗУМКИН

E3 PREVIEW

История этой игры началась около четырех лет назад, причем весьма и весьма скромно. На первой презентации на осенней TGS'97 ее видеоролик был явно обделен вниманием со стороны журналистов. Да и кого тогда можно было удивить еще одной гонкой на Sony PlayStation? Это потом ее назовут лучшей игрой жанра, шедевром, которого не видел свет, навешают еще целую кучу титулов и т.д. и т.п. А тогда это был просто рядовой проект от талантливого, но мало кому известного Kazunori Yamauchi, которому суждено было стать родоначальником нового подкласса гонок — **Gran Turismo**.

Конечно, это была далеко не идеальная игра, но, несмотря на все свои недостатки, она внесла свежую волну в довольно однообразный жанр автосимуляторов. Это была первая гонка, в которой во главу угла ставился автомобиль, то есть его внешний вид, принадлежность к мировым гигантам автоиндустрии, возможность его тонкой настройки и т.д. Всему остальному: количеству и качеству трасс, даже самому игровому процессу отводилась второстепенная роль. Но, очевидно, именно это и было нужно игрокам, поскольку **Gran Turismo** ждал ошеломительный успех по всему миру. Продолжение лучшей гонки миллениума уже было не столь популярным, хотя и получило повсеместную поддержку от многочисленной армии фанатов. Что же дальше? Почувствовавший славу новоиспеченный «гений» Kazunori Yamauchi намерен отныне делать только игры под грифом «GT». Соответственно работа в образованном после успеха первой игры (видимо специально, чтобы клепать Gran Turism'ы) отделении Polyphony Digital не прекращается ни на минуту. И сразу же после завершения **GT 2** был начат новый проект, уже на новую сверхмощную консоль от Sony. Именно о нем и пойдет сегодня речь.

Впервые **GT2000** мир увидел еще весной 99 года на выставке E3 в LA, правда, в виде технической демки. Второй раз игра была представлена широкой публике чуть ли не через девять :) месяцев на PlayStation Festival в Токио, но это уже был вполне играбельный вариант, диски с которым щедрая Sony раздавала всем приглашенным. Мы, к сожалению, к последним не имели отношения, поэтому лицезреть реальную **Gran Turism'y 2000** смогли лишь на закрытой конференции в рамках очередной выставки E3, состоявшейся в мае этого года. О том, что мы там увидели, я сейчас и постараюсь рассказать.



С первых мгновений в глаза сразу бросался несколько измененный, улучшенный и, я бы сказал, «покрутевший» дизайн интерфейса игры. Даже такой продвинутый в этом плане Ridge Racer V немного меркнет на его фоне. В принципе, так и должно быть с устоявшейся игрой, когда уже не нужно придумывать что-то сверхреволюционное, а можно только дорабатывать уже созданное, подтачивать огрехи, обволакивать все красивенькой оберткой. **GT** всегда делала упор на привлекательный внешний вид. Блестящие машинки, возможность менять цвет, повторы заездов на высоком разрешении, все это разительно отличало еще первую игру серии. Не стало исключением и **GT 2000.** Небольшой пример: помните, в ранних играх была очень забавная фишка — предварительный просмотр трассы. Так вот, теперь все это происходит не в маленьком окошке, а на полный экран, в стильном черно-белом исполнении. Несомненно, могучая PlayStation 2 позволила почти вплотную приблизить к оригиналам и модели автомобилей. Выполненные из огромного числа (от двух до четырех тысяч) полигонов, они порой выглядят даже лучше своих реальных прототипов. Знаменитые отражающие поверхности, при всей своей искусственности, стали вполне естественными, а освещаться машинки стали вообще в реальном времени.

Платформа: PlayStation 2
Жанр: автосимулятор
Издатель: SCEI
Разработчик: Polyphony Digital
Главный дизайнер: Kazunori Yamauchi
Онлайн: www.scei.co.jp/sd2/gt2000

GT 2000 выглядит до нереальности реальной, в ней чувствуется простор. И достигнуто это было отнюдь не за счет высокой детализации заднего плана или качества текстур, с ними-то как раз все наоборот. Иллюзию присутствия удалось создать всего лишь за счет правильной работы со светом. Одним из явных достижений в этом плане можно смело считать отражения на объектах, расположенных вокруг трассы (например, солнечные блики на стеклах домов). Еще один нехитрый прием, тоже, кстати, примененный в этой игре впервые, это бьющие в глаза лучи заходящего (восходящего) солнца. Если раньше практически во всех играх применялся «эффект линз» (круглые блики от света, преломленного в объективах телекамер), то вполне возможно теперь его сменит именно этот эффект. Если вы когда-нибудь ехали на машине во время восхода солнца, то поймете, о чем я го-



ворю, кроме того, он присутствует практически на каждом скриншоте к описываемой здесь игре. Последним же графическим приобретением **GT 2000,** причем очень немаловажным, стал двойной прирост (до 60 fps) частоты смены кадров, о котором многие игроки могли раньше только мечтать.

Теперь поговорим о плохом. А именно так можно назвать все то, что происходит в **GT 2000** на заднем плане. Не спорю, те несколько зданий, что мелькают мимо вас во время гонки, довольно качественно сделаны и неплохо детализированы, но их очень мало! А деревья, про них вообще не хочется говорить, совершенно непонятно, как наш гениальный продюсер догадался вставить такое уродство в, честно скажем, очень привлекательно выглядящую игру. Кроме того, задний фон может похвастать однообразно сереньким палитрой и не очень богатым набором текстур (низкого разрешения), что вовсе не прибавляет привлекательности игре. Да, в **GT 2000** (как и во всех играх на PS2) полностью отсутствует anti-alasing (эффект сглаживания кривых), по крайней мере пока. Возможно это разочарует многих эстетов, ожидающих от игры невероятного. Но, как говорят разработчики, применение этого спецэффекта сопровождается сильным размытием изображения, или bluring'ом (визуально напоминает игры на N64), так что приходится выбирать.

Что касается физической модели, то здесь все мало поменялось. Объясняется сей факт очень просто. По заявлениям нашего «божественного» продюсера (кто не понял, это, конечно же, великий Yamauchi), уже во втором **GT** физика была практически совершенна, зачем же совершенствовать дальше. Возросло лишь количество факторов, учитывающихся в модели, но как это реально скажется на игре, сказать пока трудно. Визуально поведение машин на трассе в **GT 2000** практически идентично аналогу из предыдущей версии. Наконец-то были задействованы чудесные аналоговые кнопки Dual Shock 2. А это значит, что качественно изменится управление машиной, поскольку можно будет точно дозировать «газ» или «тормоз».

Отдельной статьей стоит рассказать об искусственном интеллекте, или AI, который претерпел значительные изменения. Со слов все того же Yamauchi, было решено сделать компьютерных оппонентов как можно более похожими на людей. То есть у игрока должно будет складываться впечатление, что он играет не с компьютером, а с живым человеком. Предполагается, что тип вождения AI-машин будет менее «механическим», соответственно более «эмоциональным», если можно употребить этот термин. Иными словами, компьютерный водитель запомнит все ваши негативные действия по отношению к нему (например, вы его подрезали или ударили в бок) и при случае обязательно отомстит. Причем последний эффект уже был показан в демо-версии игры.

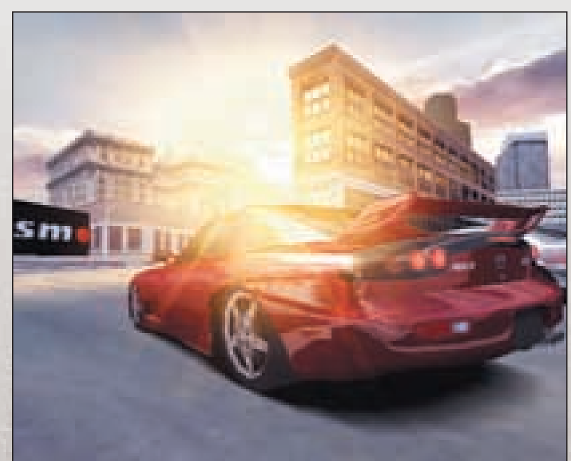
На этом, пожалуй, можно завершить описание того, что нам представили на выставке, и немного коснуться того, что можно ожидать от игры в конечном варианте. Опять сошлюсь на слова «божественного», из которых следует, что на момент выставки достигнуто лишь 50% из задуманного. А поскольку игра должна появиться все же в этом году (**GT 2000** все-таки), то можно сделать вывод, что вряд ли финальная версия будет вмещать все, о чем мечтал Yamauchi. Попробую коротко перечислить все то, что, возможно, еще появится в GT, когда она все-таки увидит свет. Итак, если вы где-либо услышали, что в GT 2000 будет 1000 моделей автомобилей — не верьте. На создание одной модели у Polyphony Digital уходит до двух недель, поэтому общее их количество определенно не превысит трех сотен. Обдумывается идея мультиплейера, который будет осуществляться через кабель, так называемый I-Link, но, как бы многим ни хотелось, точно не будет игры через Интернет. Возможно сохранится и даже улучшится режим ралли, в котором планируется внести не только графические улучшения, но и изменить так бесившую всех физическую модель. Что касается трасс, то совершенно точно в **GT 2000** появятся две новые трассы: Монте-Карло и Токио.

Что сказать в заключение? **Gran Turismo 2000,** безусловно, перспективная игра, коих очень не хватает сейчас на PlayStation 2. Но поскольку голова Yamauchi явно вмещает гораздо больше, чем реально может выдать на-гора Polyphony Digital (пусть даже там и работают спецы высокого класса), то игра уже точно не выйдет к ожидаемому американскому «ланчу» PS 2, и вполне вероятно ее финальная версия (как обычно, скроенная в спешке) будет не менее забагована, чем ее предшественница. Хотелось бы верить, что я ошибаюсь! ■









The Bouncer

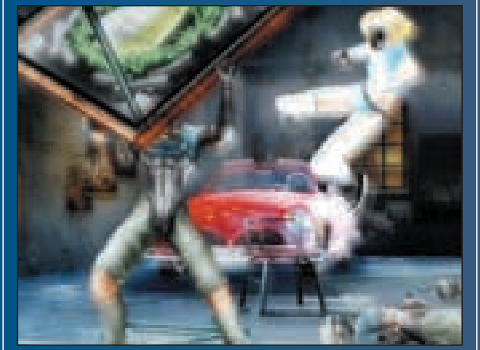
Долгожданное раскрытие подробностей проекта Bouncer так и не принесло нам ответа на вопрос, что за игру так усердно скрывает от всех Square.

Александр ЩЕРБАКОВ

E3 PREVIEW

The Bouncer с момента его самого первого показа привлек к себе некоторое внимание, причем главным образом из-за того, что про этот проект упорно никто не хотел что-либо толком рассказывать. Впрочем, это была не единственная причина, по которой игра вызывала некоторый интерес - судя по тому, что нам показывали, кое-что любопытное в ней действительно есть.

Как уже все, наверное, знают, разрабатывает **The Bouncer** команда Dream Factory, что поначалу даже порождало слухи (или, скорее, опасения :)) о том, что на самом деле демонстрировавшаяся ранее безымянная игра на самом деле



сиквел модного и безобразного Ehrgeiz. Как вскоре выяснилось, это совсем не так (или, вернее сказать, не совсем так) и мы имеем дело с совершенно новым тайтлом, который с эргайцем имеет достаточно много общего, что, конечно, настораживает по вполне понятным причинам.

Вообще, с самого начала в **The Bouncer** делался упор (присев) на визуальную часть дела. Для начала, не будет лишним еще и вспомнить, что проект Dream Factory впервые предстал перед публикой как техническая демка для PlayStation 2, которая хоть и не произвела какого-то суперсильного впечатления, но вполне смогла показать кое-что интересное, например, в плане спецэффектов. Спустя кое-какое время **The Bouncer** даже представал в почти играбельном виде. Под этим «почти» тогда подразумевалось то, что играть нельзя было, но вот покрутить камерой и поуправлять освещением вполне, дабы все могли оценить прелести этого чуда (в перьях). И, заметим, The Bouncer действительно было и есть чем хвастаться с точки зрения графики, что по тем же скриншотам очень даже заметно.

Кстати, «хвастовство» визуальщиной на этом не заканчивается. В лучших традициях современной игровой моды нам нужен наистильнейший дизайн всего, чего только можно, а особенно персонажей. Ну и, скорее всего, с последним у **The Bouncer** проблем особых не будет, особенно в глазах массового игрока, ведь данным аспектом занимается такой известный человек, как Tetsuya Nomura, на чьей совести (во всех смыслах слова) character design в седьмой и восьмой Final Fantasy, а также в Brave Fencer Musashiden и Parasite Eve. Так что сами понимаете, что можно ожидать.

Сама по себе игра, естественно, весьма тяготеет к файтингам с солидной примесью action. То есть к чему-то вроде того же Ehrgeiz или Power Stone, но, конечно, с рядом определенных отличий и, возможно,



Платформа: PlayStation 2
Жанр: action/fighting
Издатель: Square
Разработчик: Dream Factory
Онлайн: www.squaresoft.com
Дата выхода: не объявлен

даже с некоторой составляющей beat`em up`ов, вроде Final Fight. При этом Square подчеркивает, что **The Bouncer** не просто махаловка, а продукт повышенной кинематографизированности, но не такой, как тот же Parasite Eve, а в соответствии с жанром. То есть, переходя на человеческий язык, игрок должен почувствовать, что он находится как бы внутри жесткого экшенового фильма, снабженного кучей спецэффектов, громких бабахов, ломающихся стульев, разбивающихся стекол и непрестанного, естественно, мордобоя. Для обеспечения всего этого, интерактивности уров-



ней в игре поднимется до умопомрачения, вплоть до возможности пробивать заграждения, ломать стены, крушить все на своем пути и использовать все, что только можно для борьбы с назойливыми оппонентами. Само собой, выглядит это, как уже отмечалось, с акцентом на максимальную зрелищность, то есть щепки летят в разные стороны, огонь пылает, поезда, проезжающие мимо поля боя, взрываются и все в том же духе. Впрочем, несмотря на все навороты, чисто по уровню безумия и извратности Power Stone 2 все же **The Bouncer** переплюнет. К слову, раз уж мы о Capcom`овском бардаке за нумером два заговорили, отметим немаловажный факт, что детище Dream Factory также обещает поддержку четырех игроков, что, сами понимаете, способствует как интересности продукта при достаточной проработанности (на что хотелось бы надеяться), так и созданию всепоглощающего хаоса, вызывающего тем не менее восторг.

Когда Square все-таки закончит **The Bouncer** и назначит дату его выпуска пока неизвестно, а пока будем ждать новой информации об этом необычном проекте.





Onimusha: Warlords



Платформа: PlayStation 2
Жанр: survivor horror
Издатель: Capcom
Разработчик: Flagship
Онлайн: www.capcom.co.jp/newproducts/consumer/onimusha

Высокобюджетный проект Capcom отсылает нас во времена самураев, одновременно обещая показать технологический прорыв на PS2.

Михаил РАЗУМКИН

PREVIEW

Создание этой многострадальной игры началось около двух лет назад с концептуальных работ Yoshiki Okamoto из свежеиспеченной компании Flagship (создателя сюжетов и концепции Code Veronica, Dino Crisis и Eldorado Gate). Он решил посвятить свой новый проект так популярными в мире ниндзя. Но другой «гений» из Capcom (более высокопоставленный) Keiji Inafune «зарезал» эту идею на корню, заявив, что намного круче будет делать игру про самураев. Но это было только начало длинной истории...

Еще дважды менялись планы по выпуску игры. Сперва отпала идея об использовании в качестве базовой платформы Nintendo 64, а потом передумали использовать и старушку PlayStation. Но, в конце концов, все же решили остановиться на PlayStation 2 с ее «фабрикой полигонов», о чем было рассказано и показано на специальной пресс-конференции и на последующей выставке E3. Последняя перемена уже ничего принципиально не меняла (в смысле авторских задумок, сюжета, игрового процесса и т.д.), даже вступительный видеоролик сохранился, изменилось лишь графическое исполнение трехмерных объектов. Но об этом чуть позже, а пока расскажу о сюжете, который, кстати, основывается как на реальных событиях и персонажах, так и на придуманных в кулуарах Flagship.

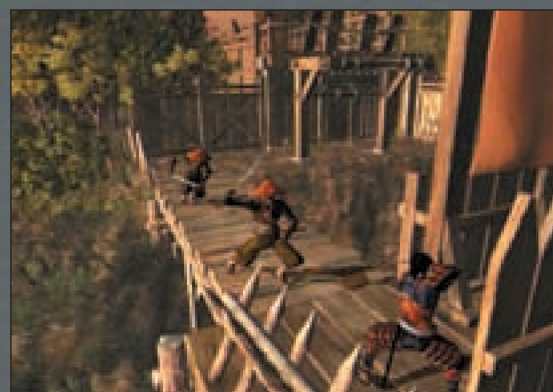
Итак **Onimusha** (в приближенном переводе с японского — Demon Warrior) переносит нас в средневековую Японию 1560 года в разгар междоусобных войн за господство над страной.

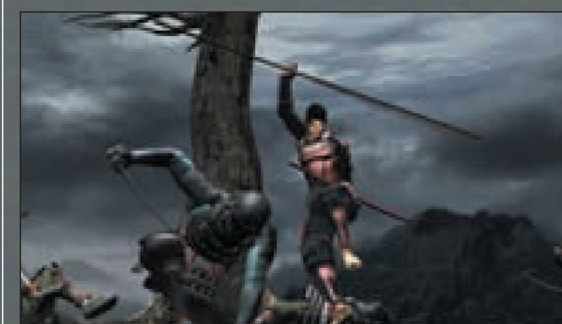
Один из сильнейших феодалов Nobunaga Oda сражается с другим, не менее могучим Yoshitatsu Saito. Во время штурма замка Yoshitatsu была похищена его сестра. На поиски пропавшей отправляется самурай по имени Akechi Samanosuke, которым вам и придется управлять на протяжении всей игры.

Поскольку игра разрабатывалась Flagship, то понятно, что многое в **Onimusha** перейдет из «резидента». А взято было немало. Сохранилось графическое построение игры, то есть когда на плоских отрендеренных фонах помещены трехмерные фигурки персонажей и некоторых деталей антуража. Поскольку у Flagship какая-то странная любовь к нежити, то и в **Onimusha** вашими врагами будут в основном зомби и монстры, только переделанные на японский лад. Похож и игровой процесс, представьте себе RE с самурайским мечом. Хотя, с другой стороны, именно этот меч многое поменял. Благодаря усилиям все того же Keiji Inafune было сделано все, чтобы переместить упор в игре с традиционного отстрела нечисти на расстоянии на рукопашные схватки на мечах, а самое главное, сделать этот процесс более-менее «играбельным». Изначально главный герой имеет около шести одинарных атак и тройную комбу. Но по ходу игры Samanosuke может изучить и другие удары. Остались в ходу кнопки самонаведения и «ухода от атаки», причем в **Onimusha** они будут играть одну из основных ролей, так как кнопки «блок» нет, а враги могут нападать на вас целыми группами. Что касается оружия, то это в основном стандартный самурайский арсенал. Из предметов ведения дальнего боя пока известны лишь метательные звезды, но, возможно, в финальном варианте появится и лук. Кроме мечей в игре используется и магия, которая становится доступной герою благодаря его могущественной Demon Head (артефакт, напоминающий боевую перчатку). В сочетании с железкой в другой руке и в зависимости от цвета кристалла, помещенного внутри этого артефакта, можно получить множество различных заклятий, основанных на одной из трех стихий (ветер, огонь и молния). Другой особенностью игры является наличие массы головоломок. Некоторые позволяют избавиться от толпы наседающих врагов, другие попасть в недоступные зоны, а без решения третьих вы просто не провинитесь вперед.



Перейдем к визуальным аспектам игры, а начнем с видеороликов. Кроме пятиминутного вступления, игровой процесс сдобрен доброй полусотней нарезок от нескольких секунд до двух минут, качеству которых позавидовала бы сама Square. Про background'ы говорить ничего не буду, так как их качество ничем не лучше, чем в RE 3. Зато мощь второй PlayStation значительно улучшила трехмерные объекты. По словам самого Capcom'а, к которым





вряд ли стоит относиться всерьез, модель персонажа у них состоит из 10000 полигонов (при четырехсот в RE 3 и двух тысячах в Veronic'е). В любом случае это позволило создать реалистичную мимику и такую «фишку», как развивающиеся от ветра полы одежды, что в прямом смысле «оживило» персонажей игры. Кроме того, главный герой получил лицо и голос знаменитого в Японии актера Takeshi Kaneshiro. Да, разработчики очень гордятся наличием освещения в реальном времени и «живого» пламени (лучше бы сделали свою игру в полном 3D). Про озвучку стоит сказать лишь то, что для создании фоновой музыки Capcom нанял целый симфонический оркестр.

Под конец немного о плохом. По всеобщей оценке единственным крупным недостатком игры является динамическая камера (тоже с гордостью заявленная в пресс-релизе). Поскольку основа игры — это постоянные бои, то необходимость сменить задний план возникает довольно часто. Но наша волшебная камера не всегда «знает», что ей показывать, и начинает дергать экран то в одну, то в другую сторону. Вот во что вылились столь великолепные, высокодетализированные, но по-прежнему плоские картинки на заднем плане.

Но каковы бы ни были недостатки, игра уже практически готова и должна появиться на свет этой осенью, возможно одновременно с американским релизом PlayStation 2. Тогда-то мы и узнаем, оправдает ли Flagship'овский шедевр потраченные на него 10 миллионов долларов.

AM2: Первые плоды независимости

Крупнейшая студия SEGA, теперь уже независимая AM2 на E3 занималась заполнением сетевого пространства будущей SEGAnet.

Борис РОМАНОВ

E3 PREVIEW

Трудно сказать, мечтал ли когда-нибудь об этом **Yu Suzuki**, но возглавляемая им студия **AM2** в конце прошлого года наконец-то получила независимость. Независимость, правда, пока только финансовую (публиковать свои игры на конкурирующие с сеговскими платформы им никто пока не разрешал), означающую на деле лишь то, что им теперь приходится самостоятельно искать пути финансирования своих новых проектов как для игровых автоматов, так и для игровых приставок. Первые же плоды их независимости мы могли опробовать на прошедшей выставке **E3**, на которой команда **Yu Suzuki** представила миру не только англоязычную версию **Shenmue**, выход которой в северной Америке намечен на 14 ноября этого года, но и целых три новых проекта, правда, гораздо меньшего масштаба.

Не будем лукавить. После таких по-настоящему гениальных и революционных игр, как **Shenmue** или **Virtua Fighter 3**, такие «скромные» проекты, как все нижеперечисленные игры, очень многим могут показаться недостаточно масштабными, чтобы на них стоило бы тратить свое драгоценное внимание. Но в том и состоит «волшебство» по-настоящему талантливых разработчиков, что даже в небольшие и, прямо скажем, низкобюджетные проекты они способны вкладывать всю свою душу, что и было продемонстрировано тем же **Yu Suzuki** в такой неприметной с виду игре, как

F355 Challenge

Рассказ об этой экстраординарной игре, впервые появившейся в залах игровых автоматов примерно год назад, стоит начать с того, что **F355 Challenge**, по мнению ее продюсера, игрой назвать нельзя. **Yu Suzuki**, у которого в гараже стоит как раз эта модель **Ferrari**, склонен считать свое последнее творение не какой-то там игрой, а симулятором. И в этом, к счастью (и к сожалению), он прав. К счастью, потому что ни в одной другой гонке для игровых приставок вы не найдете настолько проработанной физической модели и такого глубокого понимания дизайнером того, о чем он, собственно говоря, делает свою игру. Ой, извините, не игру, а симулятор, но не в этом дело. К большому сожалению, именно симуляторность всего и вся, продемонстрированная в **F355**, которая начинается с ее физической модели и заканчивается серой реалистичностью трасс, уже оттолкнула (и еще оттолкнет) от этого проекта довольно значительную часть «тупых приставочников», ждущих от новой сеговской гонки просто очередную красочную гонку. Но с другой стороны, просто маниакальное стремление **Suzuki** доводить до совершенства все свои проекты обязательно произведет должное впечатление на опытных игроков, для которых, собственно говоря, его «симуляторы» и разрабатываются.

Как уже было отмечено выше, изначально **F355 Challenge** существовала только в виде знаменитого на весь мир игрового автомата, о котором в прошлом году мы прожужжали вам все уши. Версия же этой игры для **Dreamcast** базируется на ее второй версии, в которой вместо трех экранов, на которые изначально проецировалось изображение, использовался только один. Соответственно, в **F355 Challenge** для **DC**, вы, точно так же, как в залах игровых автоматов, сможете прокатиться на великолепной **Ferrari F355** по шести скопированным с их реальных прототипов трассам, выбрав для себя соответствующий вашим навыкам уровень сложности (в зависимости от которого будут отключены или наоборот включены разнообразные опции) и тип гонки (тренировка, заед на время и, собственно говоря, сама гонка). Специально для приставочной версии в **F355 Challenge** был добавлен режим игры для двух человек на одном или двух экранах, а также режим сетевой игры, в котором в одном заезде смогут принять участие до восьми игроков одновременно. С этими режимами лично я смог познакомиться уже на **E3** и остался ими до глубины души довольным, ну а про остальные сюрпризы, которые нас ждут в новой игре от **AM2**, **Suzuki** пока решил не распространяться.

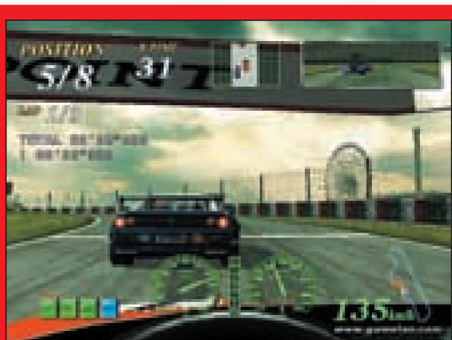
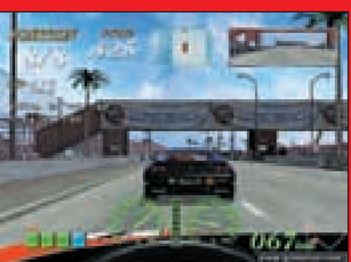
Как вы уже могли заметить, в Америке и Европе **F355 Challenge** будет издаваться компанией **Acclaim**, которая владеет эксклюзивными правами на использование торговой марки **Ferrari** в видеоиграх. Но что бы ни было написано, в конце концов, на коробке этой игры, скорее всего внутри нее вас будет ждать продукт высочайшего класса, который будет трудно испортить плохим переводом последнего с игровых автоматов (чего пока не наблюдается). В Японии, где **Ferrari** будет выпускать сама **Sega**, этот проект выйдет уже третьего августа. Во всем же остальном мире игра появится чуть позже либо в первый день работы игровой службы **SegaNet**, либо в день выхода **Shenmue**.

Вторым же проектом, который выйдет из под пера **AM2** в этом году, станет сетевая игра

Outtrigger

Стоит отметить, что данный продукт стал первым опытом команды в жанре **3D Action**. А этот жанр, на самом

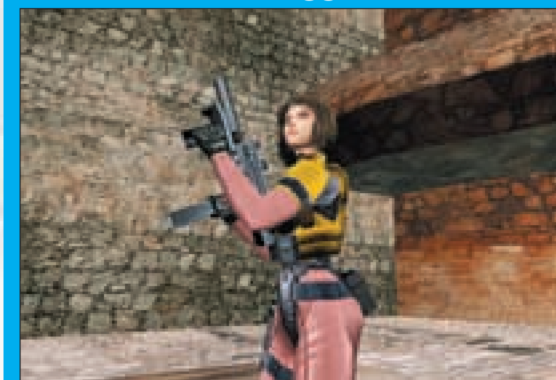
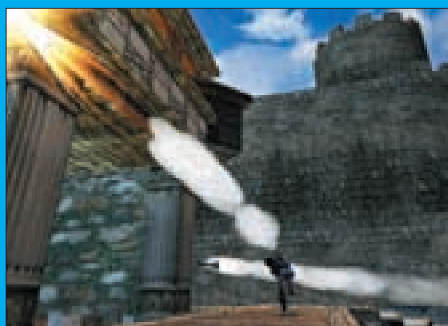
F355 Challenge

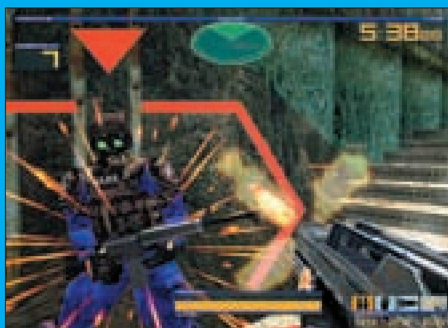





Жанр: симулятор
Издатель: Acclaim/Sega
Кол-во игроков: 1-8

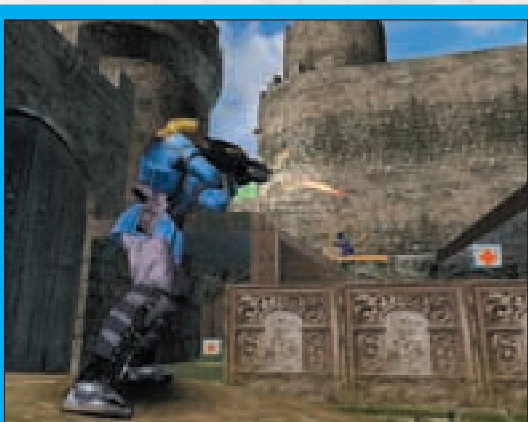
Outtrigger




Жанр: 3D Action
Издатель: Sega
Кол-во игроков: 1-4

деле, в Японии до сих пор находится в немилости у разработчиков, и поэтому до самой выставки E3 мы просто не обращали наше драгоценное внимание на какую-то там стрелялку а-ля **Unreal Tournament**, пусть даже и от такой известной команды разработчиков. Более того, имея возможность опробовать ее еще в Японии, мы даже не потрудились это сделать, уже давно списав данный проект, простите, в отстой (тем более что в Японии он не смог добиться особой популярности). И если судить по моему знакомству с этой игрой на E3, то можно смело сказать, что мы со своими далекоидущими выводами в свое время немного поспешили. Как это ни поразительно, но японский **3D Action Outtrigger** оказался по-настоящему интересной игрой, которая может с легкостью соперничать с любым **Unreal Tournament'ом** как по графике, так и по качеству своего игрового процесса. В новом проекте **AM2** вы сможете найти одни из самых продуманных и при этом красивых уровней, кучу сбалансированного оружия, а также возможность вести бой как от первого, так и от третьего лица. Единственное, что пока портит эту игру, так это **Dreamcast'овский**





джойстик, который оказался полностью неприспособленным для подобных игр. Ну а для того, чтобы решить такую серьезную проблему, **Sega** намерена выпустить в сентябре специальную мышку, с помощью которой вы сможете не только с большим комфортом лазить по сети, но и полноценно играть как в **Outtrigger**, так и в выходящий в конце августа дримкастовский порт **Quake III Arena**. В общем, фанатам **deathmatch'ей** явно будет во что поиграть этой осенью на первой игровой системе нового поколения.

Покончив же с описанием двух более-менее серьезных проектов от настоящих мастеров аркадных игр, стоит, наконец, перейти и к описанию их третьей новинки, проходящей под названием

18 Wheeler American Pro Trucker



Жанр: 3D Action
Издатель: Sega
Кол-во игроков: 1-2









18 Wheeler American Pro Trucker.

Как вы можете понять из названия, эта, несомненно, аркадная игра посвящена веселой жизни американских дальнобойщиков, разъезжающих по своей родной стране на гигантских блестящих восемнадцатиколесных грузовиках. Стоит сразу отметить, что более идиотской и при этом интересной игры от **AM2** мы уже не видели давным-давно, еще со времен сумасшедшей драки **Fighting Vipers**. И на этом, собственно говоря, можно было бы и закончить эту статью, если бы не одно но. 18 Wheeler **American Pro Trucker** оказался просто невероятно клевой игрой, в которой лежащая в ее основе идея заставляют нас закрыть глаза на все ее несуразности. Вы не поверите, но в этой игре от **AM2** нет ни высококачественной графики, ни даже продуманного игрового процесса. Вместо этого нам предлагают просто повеселиться, прокатившись на гигантском траке по всей Америке, попутно разбивая (для получения бонусов и дополнительного времени) легковые автомобили и буквально дерясь на трассе со злым и наглым оппонентом. В общем, это не игра, а один сплошной прикол, на который лично мне пока что жалко тратить свои деньги.

Однако до выхода в свет этого «шедевра» остается еще довольно много времени, за которое мое мнение об этом проекте может кардинальным образом измениться. Но в любом случае **18 Wheeler** меня уже заинтриговал, и я боюсь, что в этом я одиноким не останусь.

Вот такие игрушки сегодня делает знаменитая на весь мир студия **AM2**, доказавшая свою способность делать не только революционные гонки, драки и даже **RPG**, но и несколько более скромные, но от этого не менее интересные проекты. Ваша же теперь задача заключается в том, чтобы самим оценить проведенную ими работу, благо ждать выхода всех вышеперечисленных игр осталось совсем недолго. ■

Sonic Team. No comments

Тоже становящаяся независимой Sonic Team одновременно продемонстрировала несколько лучших игр выставки.

Борис РОМАНОВ

E3 PREVIEW

На сегодняшний день **Sonic Team** можно по праву назвать если не самой перспективной, то уж точно самой плодовитой командой разработчиков в мире, способной работать одновременно в трех-четырех жанрах, при этом добиваясь в каждом из них просто поразительных результатов. К сожалению, многим из вас придется здесь поверить нам на слово, так как большинство игроков кроме как в **Sonic'а** ни в какие другие игры от **Yuji Naka** просто не играли. И это прискорбно, так как совсем не количество и качество игр, выходящих с хит-конвейера **Sonic Team**, делает эту команду такой замечательной. Вся их особенность заключается в том, что никому, кроме них, не удается сегодня делать свои игры такими разноплановыми. В общем, если бы нам не сказали заранее, мы бы никогда не догадались, что такие замечательные игры, как танцевалка **Samba De Amigo**, мультиплеерный головоломочный **action Chu-Chu Rocket** и бесшабашный **Sonic Adventure** были созданы одной и той же командой разработчиков. К счастью, **Sonic Team** пока не собирается почивать на лаврах, ежегодно производя, как какая-нибудь **Square** очередные версии своих старых хитов (без этого, конечно, им не обойтись, но об этом позже). **Sonic Team** хочет много большего, а именно войти в историю в качестве разработчика первой оригинальной сетевой **RPG** для игровых приставок. С нее-то мы и начнем наш репортаж.



Жанр: online RPG
Дата выхода: зима 2000-2001



Phantasy Star Online

Прошедшую недавно выставку **E3** можно было смело назвать «галереей незаконченных мегапроектов» или, если хотите, ярмаркой тщеславия. Как вы уже знаете, на этом поприще больше всех прославилась **Konami**, заполнившую фактическую пустоту своего (да и не только своего) стенда видеороликами своего (предположительно) гениального **Metal Gear Solid 2**, который появится в продаже, дай Бог, к осени следующего года. Но если Konami может без особых для себя проблем посоветовать игрокам ничего в ближайшее время не покупать и просто ждать как второго пришествия выхода ее высокобюджетного сиквела, то **Sega**, у которой в этом году в Америке выходит свой собственный и, замечу, уже готовый супершедевр (для тех, кто забыл, он называется **Shenmue**), так поступать было категорически противопоказано. И, тем не менее, чтобы подарить людям надежду на счастливое будущее, Sega все-таки решилась посвятить небольшую часть своего стенда видеоролику **Phantasy Star Online** и показать в своем кинотеатре несколько кадров из **Sonic Adventure 2.** Тем не менее, за так называемыми «закрытыми дверями» **Sega** все-таки продемонстрировала некоторым журналистам целых пять засекреченных до поры до времени проектов, включая, естественно, и **PSO**.



Но мы за эти закрытые двери почему-то не попали и поэтому рассказывать вам о первой сетевой **RPG** для приставок мы будем пока что лишь с чужих слов и базируясь на своих впечатлениях от увиденного нами видеоролика. Итак, про ее просто невероятную для **DC** графику и приятный во всех отношениях дизайн, в котором слились воедино художественные наработки как самой **Sonic Team**, так и остатков легендарной **Team Andromeda**, мы уже вам сообщали еще в нашем репортаже с **Tokyo Game Show**. Теперь же мы можем показать вам и несколько ее скриншотов, которыми смогла разродиться «щедрая» на подробности проекта **PSO** компания **Sega**. Больше ничего нового про эту игру мы вам рассказать пока не можем, так как все журналисты, приглашенные за «закрытые двери», подписали с **Sega** договор о неразглашении информации.

Но шутки в сторону. **Phantasy Star Online** — это вам не какая-нибудь **Onimusha**, а первая игра на **Dreamcast'е**, да и вообще на любой платформе, которая одним своим видом способна заставить приставочников, наконец-то, действительно обратить внимание на сетевые игры. Очень жаль, что многие ее детали до сих пор остаются под покровом тайны, иначе бы мы ей могли бы уделить гораздо больше внимания. Ну а в который раз повторять, что в этой игре одновременно смогут играть по сети команды по четыре человека и что по своей структуре она будет тяготеть скорее к играм жанра **action/adventure**, нежели классической пошаговой **RPG**, наверное, не стоит. Но вот про то, насколько стильно и качественно она выглядит для игры, в которую нужно будет играть по сети, я могу говорить вам сколько угодно долго.

Однако, как ни была бы технически совершенна **Phantasy Star Online**, по своему графическому исполнению в следующем году ее явно заткнет за пояс такой небольшой проект, как

Sonic Adventure 2.

В нем, судя по его видеоролику, показанному на **E3**, **Sonic Team** решила превзойти саму себя как в крутизне, так и в умении работать над своими ошибками. Мало того, что в **SA2** «движок» оригинальной игры был наконец-то приведен в полный порядок (что





LEGION™
Legend of
EXCALIBUR
СТРАНА ИГР
7 STUDIOS
MIDWAY



Ненаучные исследования доказывают, что употребление охлажденного пива Carlsberg во время футбольного матча может вызвать подсознательное желание стать частью игры.
www.carlsberg.com

ОФИЦИАЛЬНОЕ РАСПИСАНИЕ МАТЧЕЙ ЕВРО 2000

Группа A

Дата/Время		Игра	Результат	
12.06.00	20.00	Германия-Румыния		
12.06.00	22.45	Португалия-Англия		
17.06.00	20.00	Румыния-Португалия		
17.06.00	22.45	Англия-Германия		
20.06.00	22.45	Англия-Румыния		
20.06.00	22.45	Португалия-Германия		

Группа B

Дата/Время		Игра	Результат	
10.06.00	22.45	Бельгия-Швеция		
11.06.00	16.30	Турция-Италия		
14.06.00	22.45	Италия-Бельгия		
15.06.00	22.45	Швеция-Турция		
19.06.00	22.45	Турция-Бельгия		
19.06.00	22.45	Италия-Швеция		

Группа C

Дата/Время		Игра	Результат	
13.06.00	20.00	Испания-Норвегия		
13.06.00	22.45	Югославия-Словения		
18.06.00	20.00	Словения-Испания		
18.06.00	22.45	Норвегия-Югославия		
21.06.00	20.00	Югославия-Испания		
21.06.00	20.00	Словения-Норвегия		

Группа D

Дата/Время		Игра	Результат	
11.06.00	20.00	Франция-Дания		
11.06.00	22.45	Голландия-Чехия		
16.06.00	20.00	Чехия-Франция		
16.06.00	22.45	Дания-Голландия		
21.06.00	22.45	Дания-Чехия		
21.06.00	22.45	Франция-Голландия		

Четвертьфиналы

Дата/Время		Игра	Результат	
24.06.00	20.00			
24.06.00	22.45			
25.06.00	20.00			
25.06.00	22.45			

Полуфиналы

Дата/Время		Игра	Результат	
28.06.00	22.45			
29.06.00	20.00			

Финал

Дата/Время		Игра	Результат	
02.07.00	22.00			

СУВЕНИРЫ ЕВРО-2000

Уважаемые любители футбола и пива! У вас есть уникальная возможность получить сувениры с символикой ЕВРО-2000, угадав счет во время прямых трансляций чемпионата в любом из баров.

1) Shamrock bar - Новый Арбат, д. 11; 2) Шестнадцать тонн - Пресненский вал, д. 6, стр. 1; 3) Спорт бар - Новый Арбат, д. 10; 4) Американский бар и гриль - Земляной вал, д. 59; 1-я Тверская-Ямская, д. 2/1; 5) Чемпион - Ленинградское шоссе, д. 16; 6) Канадский бар - Б. Полянка, д. 54



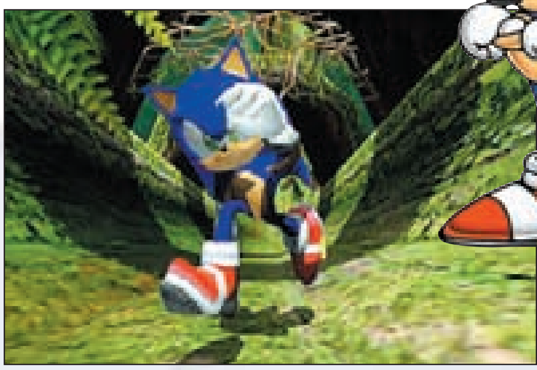
Американский бар и гриль · Чемпион · The Shamrock Bar · Шестнадцать тонн · Moscow Sports Bar · Moosehead Canadian Bar

UEFA EURO 2000 · Carlsberg · Part of the Game



Жанр: action/adventure
Дата выхода: середина 2001







и следовало ожидать от **Sonic Team**, которая в свое время как раз и прославилась своим умением выжимать из маломощной сеги-меги такие картинки, которым мог бы позавидовать даже 64-битный **Atari Jaguar**), так еще они додумались убрать из продолжения своего самого амбициозного проекта всех ненужных персонажей, которые своим существованием только портили игру. Таким образом, в следующем году, в свою десятую годовщину, знаменитый **Sonic** вернется к нам только с одним своим товарищем, а именно с ползающей по стенам ехидной по имени **Knuckles**. Но это и к лучшему.

Точно так же, как в оригинальном **Sonic Adventure**, в его продолжении вы сможете найти не просто набор уровней, по которым нужно побегать-попрыгать, а чуть ли не полноценную **RPG** с сюжетом (в этот раз просто каким-то философским, поднимающим вопросы об относительности добра и зла, света и тьмы и так далее и тому подобное). Не будет в **Sonic Adventure 2** забыта и «фишка» с выращиванием монстров, если их так можно еще назвать, которой в этом продукте будет уделено гораздо большее внимание, чем раньше. Ну а в остальном все в **Sonic Adventure 2** будет лучше, больше и круче, как это и должно быть в типичном продолжении популярной в народе игры. Ну а так как этот проект является еще более секретным, чем даже **Phantasy Star Online**, то сказать про него нам пока больше и нечего. Разве что стоит отметить, что разрабатывается этот чудо-продукт не в Японии, а в США американским отделением **Sonic Team** (состоящим из одних японцев). Это было сделано не просто так, а для того, чтобы новое приключение Соника как можно лучше соответствовало американским представлениям о хитовой игре. Вот так вот.



Закончим же мы наш рассказ о новых играх **Sonic Team** отчетом о проекте

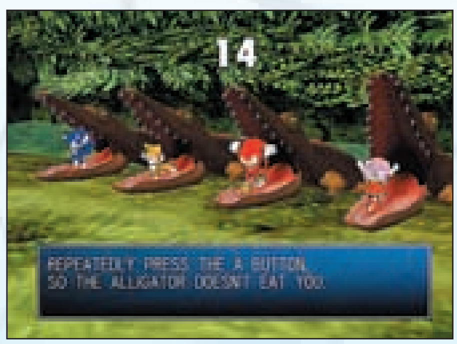
Sonic Shuffle,

в реализации которого, на самом деле, **Yuji Naka** и его команда практически не участвует. Вместо них над этим набором сетевых мини-игр, рассчитанных на самую массовую аудиторию (теоретически в **Sonic Shuffle** смогут играть как домохозяйки, так и профессиональные игроки), объединенных по принципу **Mario Party** в электронный эквивалент настольной игры, работают как безымянные сотрудники **Sega**, так и прославившиеся на ниве разработки упомянутой выше **Nintendo'вской** игры работники японского издательства **Hudson**. И именно последние принесли с собой в **Sonic Shuffle** совершенно нетипичные даже для такой разносторонней команды, как **Sonic Team**, нотки. Трудно сказать, насколько хорошей впоследствии окажется их новая игра, однако представленная на **E3** ее играбельная версия даже на понятном нам английском языке произвела на нас впечатление, подобное тому, которое мы испытываем от игры в какую-нибудь японскую **RPG** на чуждом нам японском языке. Иными словами, мы в ней пока ничего не поняли. Ну да ладно, оставим это на совести шумной выставки, на которой просто невозможно получить какое-нибудь представление практически о любой игре, кроме, быть может, гонки или стрелялки. Вместо этого мы лучше процитируем вам отрывки из пресс-релиза, в котором **Sega** пообещала нам наличие в финальной версии данного продукта 50 различных мини-игр, в которые можно будет играть вчетвером на одном экране (как на **N64**), либо, опять же вчетвером, но по сети. Все эти мини-игры будут полностью оправдывать свое название, не предлагая игрокам особенно глубокого игрового процесса. Но как нам уже было доказано в том же **Gran Turismo**, количество





Жанр: online battle
Дата выхода: осень 2000



игровых элементов порой может перерасти в качество целого продукта, так что жаловаться на поверхностность присутствующих в **SS** мини-игр мы пока не будем.

Как вы могли уже сами догадаться, в **Sonic Shuffle** игроки смогут найти практически всех героев, когда-либо появлявшихся в серии игр про Соника. Также в этом проекте вы сможете найти и ставшую после анонса **Jet Set Radio** модной манеру представления трехмерных персонажей в мультипликационном стиле. Ну а сможет ли все это помочь **Sonic Shuffle** добиться популярности, мы узнаем уже совсем скоро.

ЭКСПЕРТ: Сергей **ДОЛИНСКИЙ** *(dolser@gameland.ru)*

СМУТНЫЙ *ВЕК* КАМЕЛОТА



Наверное, уже каждый читатель «Онлайна» СИ с легкостью расшифровывает аббревиатуру **MMORPG** (а то и еще более крутую — **MMOCRPG**). Все верно — это она самая — **Massively Multiplayer Online Role-Playing Game** или, по-нашему, по-русски — Сверхмасштабная Многопользовательская Онлайновая Ролевая Игра.

Чтобы пересчитать осуществленные и коммерчески успешные на сегодняшний день **MMORPG'и**, хватит пальцев одной руки (**M59, UO, EQ, AC** и еще, пожалуй, **Underlight** на **Mplayer'е**), но все говорит о том, что завтра в этой нише станет тесновато...

Вы уже догадались, к чему я клоню? Все верно, в этой заметке мы как раз и собираемся поговорить об одном из будущих конкурентов этой золотой пятерки. Похоже, достаточно серьезном.

Смутный Век Камелота (**Dark Age of Camelot**, разработчик **Mythic Entertainment**, **www.mythicentertainment.com**) запланирован к выходу на первый квартал следующего года и, по словам создателей, должен стать заметной вехой в жанре **MMORPG**. Уверенности создателей **DAoC** можно позавидовать — сколько уж таких проектов кануло в лету, никак не родится на свет или влачит незавидное существование (**4-th Coming**, **The Awakening Project**, **Furcadia**, **Dark Ages**, **Panumbra**...). Ребята из **Mythic Entertainment** подкрепляют свои слова аргументами: «У нас большой опыт, за нами успешный проект **Spellbinder: The Nexus Conflict** (чисто сетевой шутер с элементами **RPG**, СИ №61 — С.Д.). И теперь, взяв из него и других разработок все лучшее, мы усиливаем ролевую составляющую!»

По нашим наблюдениям, это действительно так. Более того, благодаря заимствованиям из ранних проектов разработчики спустя всего два месяца после начала работ над **DAoC** уже имели полноценную демо-версию! Относительно же заимствований и их пользы... Проверьте это сами, взглянув на скриншоты и убедившись — графический движок от **Spellbinder'а** почти не подвергся модернизации и плавно перешел на службу в Смутный Век Камелота. Что ж, он не так и плох (**3D** ландшафты, погодные явления, полигонные персонажи, приличные текстуры), но как будет смотреться через год? Также из **Spellbinder'а** унаследована клиент-серверная модель игры. Ее-то можно попробовать уже сейчас, найдя демку **Spellbinder'а** на компакт-диске СИ №61 или скачав с сайта издателя — **https://www.centropolis.com/games/demo.asp** (вместе с патчем около 20 Мб). В **Spellbinder** можно неограниченно играть безымянным персонажем фиксированного третьего уровня на одной скромных размеров карте. С другими такими же «гостями». А так полноценная игра стоит стандартных 10$ в месяц по кредитке...

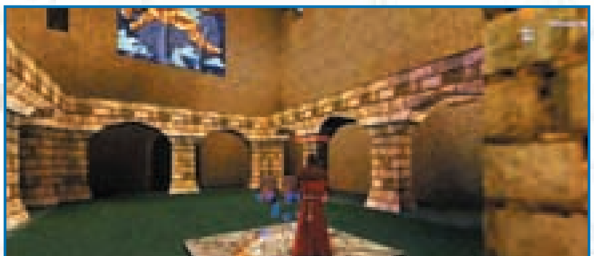
Впрочем, в ролевике, и уж тем более онлайновом, графика не самое главное — приличная, и слава Богу! Наиболее важный элемент — сама игровая вселенная и возможности, предоставленные персонажам-героям. Как с этим-то дело?

Мэтт Фиррор, продюсер **DAoC**, в многочисленных интервью Игровому Альянсу (**www.garpg.com**), **Adrenaline Vault** (**www.avault.com**) и другим сетевым изданиям поднял завесу секретности над внутренним устройством и особенностями новой игры.

Место и время действия — север Европы, средние века вскоре после кончины легендарного Короля Артура (помните, рыцари Круглого стола, сэр Ланселот, колдун Мерлин и т.п.?). Камелот, столица королевства Альбион, образец рыцарского стиля жизни, подвергается постоянным нападкам не столь благонравных и культурных народов — Кельтов и Викингов. Выходит, мы имеем три «класса» персонажей со своими особенностями и, что в данном случае особенно важно, реликвиями. Понятно, что играть можно как за рыцарей, так и за дикие племена. Цель же в любом случае неизменна — стать сильнее соседей, что можно сделать лишь накопив в своем королевстве побольше древних артефактов, похищенных или отнятых силой в чужих храмах. Улавливаете? Все верно — таким образом Глобальный Квест в **DAoC** «генерируется» и поддерживается автоматически. Хорошая идея, не так ли?

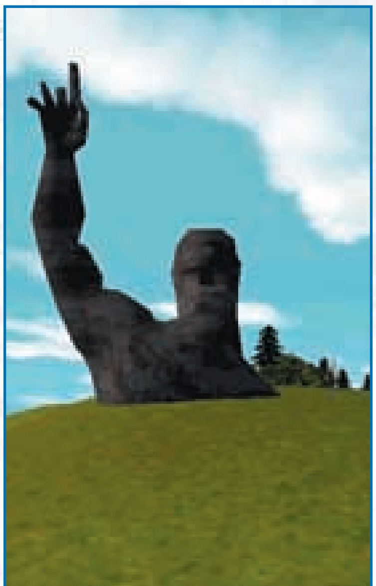
Обещаны, конечно же, и локальные квесты — их «по ходу дела» создадут **Game Master'а** через подконтрольных им **NPC**.

Теперь о боевой системе. В **DaoC** применяется обычная комбинация навыков и умений, растущих с приобретаемым опытом и количеством загубленных монстров. «Улучшать» персонажа можно прикупая оружие, заколдованные предметы и броню. Запланированы и рукопашные, и магические поединки, причем «простое» оружие будет изнашиваться, требовать регулярной заточки и, в конце концов, рассыпаться в прах (как не вспомнить дурацкое изготовление стрел в **EQ**! Еще и навык особый требовался...). При таком раскладе магическая специализация персонажа станет уж точно менее хлопотной и скорее всего более выигрышной по силе героя. Разработчики грозятся каким-то образом устранить «перекос», но опыт того же AC показывает, что это отнюдь не простая задача. Самое забавное, что

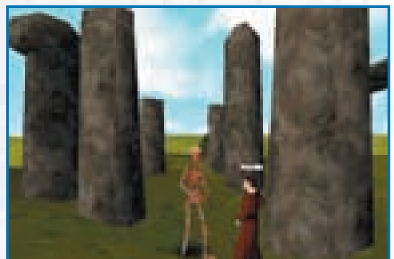


ВВерху Spellbinder: The Nexus conflict, внизу – Dark Age of Camelot. Движок первого проекта достался по наследству второму. Найдете ли 10 отличий?





Где-то уже это было, не в AC? Но все равно – красиво!



Монстр и монах на фоне Хеджстоуна, Англия.



Рыцарь и малыш брауни. По К.Саймаку – брауни совершенно безобидны. Неужто дядя обидит младенца?

http://www.gameland.ru

#12(69), ИЮНЬ 2000

Сергей **ДОЛИНСКИЙ** *(dolser@gameland.ru)* :ЭКСПЕРТ

разработчики хотят внедрить в **DaoC** катапульты и осадные машины (как это было в **Darkness Falls: The Crusade** — текстовом ролевике от **Mythic**), то есть любая крепость или замок может быть разрушен до основания как в **RTS**! И что потом? Впрочем, это пока только планы...

В крупных городах новички (слабые персонажи) будут находиться под защитой **стражников-NPC** — достаточно мощных воинов, вполне способных постоять за себя. Однако и здесь предусмотрена интрига — стражники не бессмертны, и герой высокого уровня развития (**high-leveler**) сможет убивать вражескую охрану!

По-своему планируется решить в **DaoC** важнейшую еще со времен **UO** проблему — **Pkilling**, то есть убийство игроками персонажей друг друга. Игра с самого начала будет ориентирована на разрешенный Pkilling, но в неких рамках. Во-первых, разрешено убивать врагов — во время вторжений на чужую территорию, обороны своих земель и во время битв за реликвии в храмах. Кстати, победы над врагами во время поединков за артефакты будут вознаграждаться особыми «реликтовыми» очками, ускоренно развивающими героя (простое — без боя — похищение реликвии у врага тоже будет отмечено этими же суперочками). Во-вторых, есть места, где **PK** совершенно неограничен. Например, в Срединных Землях — ничейной территории, лежащей в «равноудалении» от земель Альбиона, Викингов и Кельтов. И, наконец, на собственной территории убийства запрещены, кроме дуэлей по обоюдному согласию в специально оговоренных местах.

Путешествовать по средневековой Европе персонажи будут пешком, на лошадях, кораблях и, возможно, через телепортеры. В некоторых местах мы будем уверены в своей безопасности, поскольку границы владений враждующих народов **DAoC'a** неизменны, и никакие победы не позволят захватить хоть сантиметр вражеской территории. Другое дело Срединные Земли — эти пятнадцать зон могут переходить из рук в руки. Так что тут герои должны ходить с опаской — как бы не нарваться на вражеского стража или воина. Довольно интересная находка, не так ли?

Выше мы уже говорили, что, возможно, сооружения в **DAoC** будет позволено разрушать. Что касается строительства, то и с ним никакой ясности нет. Учтя ошибки **UO**, частные постройки в **DAoC** запретят напрочь. Официальным зарегистрировавшимся объединениям игроков (гильдиям, кланам), возможно, и разрешат что-то строить, но вероятность такого поворота тоже невелика. И действительно, как же достали застроенные до непроходимости «поселки» **UO**!

И напоследок самое приятное. У разработчиков уже имеется (!) многопользовательская онлайновая демка **DAoC'a**. Там, по их словам, есть еще не все «примочки», но монстров уже можно убивать, и они воскресают, **NPC** готовы к общению, есть что исследовать — пещеры, неоткрытые земли, подземелья. На момент подготовки этой заметки демо-версия еще не была выложена в Сеть, но, возможно, к моменту выхода этого номера она уже станет доступна для скачивания. Не пропустите, похоже **DaoC** сулит геймерам кое-какие новые ощущения!

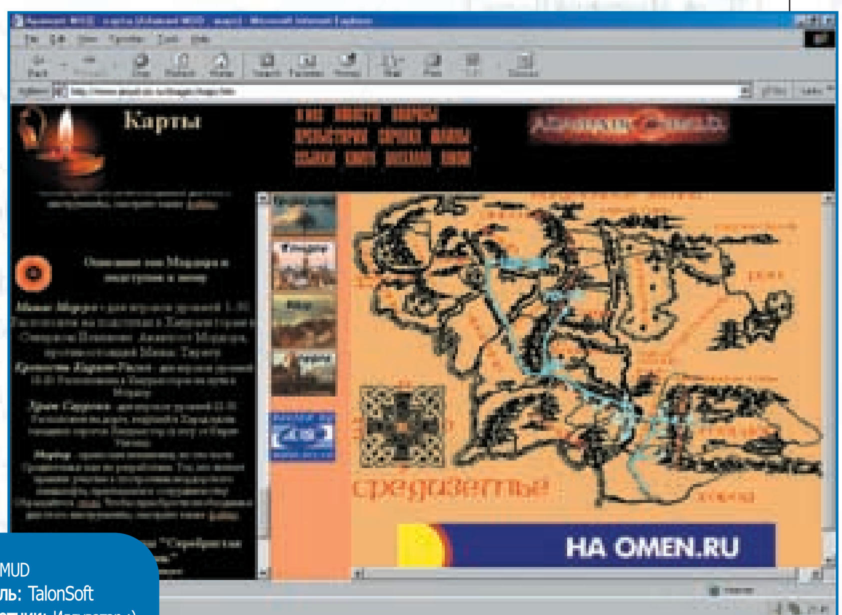
СИ-*ONLINE*

Дмитрий **ПЛАТОНОВ** :ЭКСПЕРТ

УБИТЬ *В* ТАРАКАНА

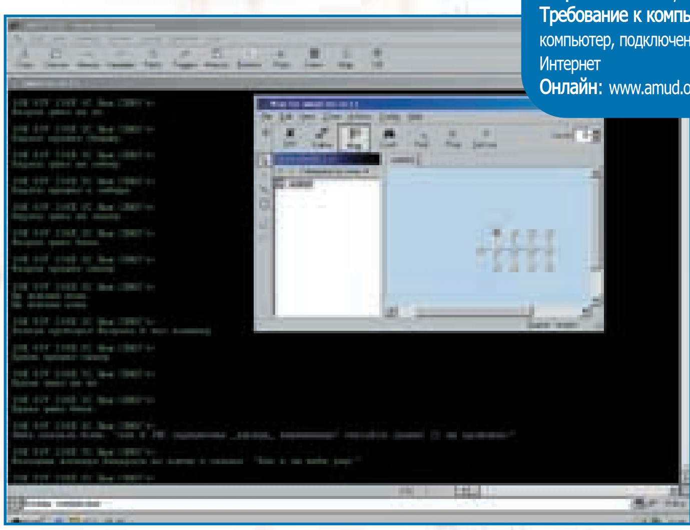
Вы находитесь в гостинице, постояльцами которой бывали и очень известные лица. Справа от вас расположена камера хранения, в которую складывают вещи постояльцев. Сверху находятся почта и приемная, а в южном направлении вы видите первую комнату залов билдеров. Посреди комнаты стоит портал с надписью '**АРЕНА**', присмотревшись, вы заметили подпись снизу '**попробуйте <войти портал>**'...»

Вы думаете, это что? Начало **tutorial'a** к какой-нибудь **RPG**? Нет, это сама **RPG**. То есть самая ее суть — то, что обычно изображается в виде графических образов. Многие, наверное, уже догадались, что дальше речь пойдет о такой разновидности компьютерных **RPG**, как текстовые **MUD**.



Проведу для начала небольшой ликбез. Строго говоря, **MUD** — это не всегда **RPG**. Наиболее общий случай — онлайновый мир, предназначенный создателями для общения людей, имеющих общие интересы. От банальных чатов **MUD** отличаются тем, что аватар, являющийся виртуальным воплощением пользователя, может как меняться сам, так и изменять окружающий его мир. Если же общий интерес — фэнтезийная или **sci-fi** вселенная, а изменения — истребление монстров и выполнение квестов (или что-то более глобальное), то мы и получаем столь привычную нам online **RPG**.

Жанр: MUD
Издатель: TalonSoft
Разработчик: Иллуватар ;)
Требование к компьютеру: компьютер, подключенный к Интернет
Онлайн: www.amud.orc.ru



Как же устроены интересующие нас ролевые **MUD**? Все определяется тем, что они состоят из «голого» текстового интерфейса. Ни графики, ни звука. Все команды, которые вы хотите отдать аватару, набиваются пальчиками на клавиатуре. Все происходящее отражается на экране в виде текста, степень цветистости которого зависит исключительно от «скилла «бард»» разработчика. В этом **MUD'ы** похожи на настольные **RPG**, в которых так велико значение гейм-мастера. Побочным следствием всего этого являются весьма демократические системные требования, минимальный лаг и практически нулевые затраты на разработку. Главное — найти сервер, на котором вы разместите вселенную и своих героев.

Что еще важно упомянуть? Виртуальные миры состоят из локаций, обычно называемых «комнатой». При попадании в которую вы получаете ее описание: входы-выходы, объекты и живность. Естественно, все происходящие события также отражаются текстовыми сообщениями.

Вот так вот. Больше, собственно, в **MUD'e** ничего нет. Кроме самих игроков, конечно. А это уже много!

ЭКСПЕРТ: Дмитрий **ПЛАТОНОВ**



В чем же прелесть подобных, на первый взгляд примитивных, игр? Знатоки утверждают, что как раз отсутствие графики и есть основное достоинство. Ничто не ограничивает полета вашей фантазии. Все как при чтении книг. Задача разработчиков в самых общих чертах обрисовать окружающее игрока пространство, а всеми красками мир засияет уже в его воображении. Каждый видит то, что ему ближе. Да и динамика подобной вселенной очень высока — внесение даже кардинальных изменений требует не такого уж большого труда. Опять же низкие затраты на разработку позволяют делать больший по размеру и более сложный мир, придумывать изощренные квесты и прочие развлечения.

Надо отметить, что **MUD'ы** существуют уже десятилетия, имеют сотни тысяч поклонников и тысячи функционирующих миров (так что **UO** — в этом смысле — была не первой и даже не сто первой). Почему же они так мало известны у нас? Похоже, что основных причин три.

Первая — малая доступность Интернета для большей части населения. Сейчас эта проблема потихоньку рассасывается. Вторая — слабое знание нашими геймерами иностранных языков. В графических **RPG** и квестах еще как-то можно обходиться с теми жалкими огрызками английского, которые у нас стандарт де-факто, а попробуй получить удовольствие от игры, которая ВСЯ состоит из ненавистной тарабарщины. Ну и последняя причина — наши игроки (да и не только наши) попали в практически полную зависимость от графики и графического интерфейса. Последние пару лет всеобщее внимание сосредоточено на количестве fps, спецэффектах и удобстве «мышекликов». Последние квесты, использующие текстовый интерфейс для управления персонажем, вышли, если мне не изменяет память, лет пять назад. Вот и предлагай человеку, отдавшему пару-другую сотен «зеленых рублей» за видеокарточку, поиграть в игру не то что бы без спецэффектов, а вообще без картинки.

Но, тем не менее, я все-таки рискну это сделать.

Та игра, которую я хочу предложить вашему вниманию, обладает целым рядом специфических достоинств. Да и просто для общего развития стоит попробовать что-то новенькое. А вдруг именно это — игра вашей мечты? Называется сие творение **Adamant MUD**. Одно из главных ее достоинств — сделана она нашими людьми, и все в ней по-русски! Что до крайности приятно. Мир построен на основе творений Дж.Р.Р.Толкиена, что тоже является плюсом, так как его почитателей у нас пруд пруди, и подробно объяснять им законы устройства вселенной не нужно.

Подробно описывать данную игру особого смысла я не вижу, поскольку доступна она всем, качать ничего не надо, платить — тоже. Единственное, что необходимо — соблюдать пожелания и требования разработчиков к требуемому ими стилю поведения. Что понятно — ведь это скорее частный клуб, а вовсе не коммерческая игра.

Из приятных особенностей отмечу только возможность принять как светлую, так и темную стороны. Соответственно, в качестве стартовых городов предлагаются Минас-Моргул и Минас-Тирит.

Все же остальное более-менее похоже на привычные нам графические ролевики — классы персонажей, магия, экипировка, монстры, скиллы и экспа. **PKiling** разрешен, но не приветствуется. Мелких пакостников боги обещают отлавливать и вышибать в грубую реальность. Впрочем, о правилах поведения и подробностях управления лучше почитать на очень хорошо оформленном сайте создателей.

Хотя для подключения к игре достаточно telnet, очень рекомендую по адресу **www.zuggsoft.com** скачать клиент zmud (или поискать что-либо подобное). Данная программка позволит несколько сгладить шок от перехода на новую систему управления (хе-хе...). Кроме того, у нее несколько полезных фишечек.

Например, она помогает рисовать карту и позволяет совершать автопутешествия (не автомобильные, а автоматические). Досадно только, что это share. Тридцать запусков бесплатно, регистрация — 25$ (или ищите кряк...).

А вот к чему, собственно, название статьи, возможно, спросите вы? Да, в общем, ни к чему. Просто стеб и легкая интрига. Возникло оно после одного происшествия, после которого я понял, что **MUD** — это все-таки не мое. Ведь более-менее развитое воображение вполне может сыграть с человеком дурную шутку.

Дело было так. Естественно, получив шикарную возможность играть за силы Тьмы, я ею тут же воспользовался и выбрал что-то вроде Рыцаря Смерти. «Посмотрел» на себя и нарисовал мысленный образ: высокий мужчина с бледным лицом, горящими демоническим огнем глазами, в черном с серебряной отделкой костюме и вороненом панцире. А la герои Муркока.

А дальше — там для новичков есть школа, где толково объясняют, как управлять персонажем, и проводят тренировочный бой с простейшими монстрами. Первым оказался таракан! Инициация боя породила целую серию сообщений о ходе «битвы», которая завершилась мощным ударом, разрубившим таракана пополам. Вот тут-то и произошел в моей голове казус. Вспомните приведенное выше описание героя и приплюсуйте к нему какое-нибудь типичное темное подземелье — типичное место обитания сил Зла. Теперь добавьте Меч Тьмы, тусклым свечением разгоняющий мрак этого подземелья. Нет, лучше полуторный, для большей солидности. И вот этим массивным рубилом эпический герой наносит удар... обыкновенному кухонному таракану, разрубая его пополам! Требуемый настрой был немедленно мною утерян.

Finita la comedia...

Но вы все же попробуйте!

СИ-*ONLINE*

ЭКСПЕРТ: Сергей **ДОЛИНСКИЙ** *(dolser@gameland.ru)*

DREAMCAST *В* РУНЕТЕ

Говорят, в Интернете есть все. Не задумывались, откуда это самое «все» там берется? Ответ прост — во многом благодаря усилиям энтузиастов.

Именно их трудами появляются у нас сайты фанатов того же **Dreamcast'а** от **Sega**. Очень приличный **ECCO lagoon** (**http://eccolagoon.nm.ru/**) утверждает, что он — «Первый в России». Спорить не будем, может оно так и есть, но из чувства справедливости все же упомянем и другие любительские странички. Например, Темного Филина с его приставочным оазисом на **http://shenmue.narod.ru**. Есть и еще претенденты, ведь **DC** уже не так уж и молод, и его фанатам давно пора проявить себя в любительском Рунете по полной программе.

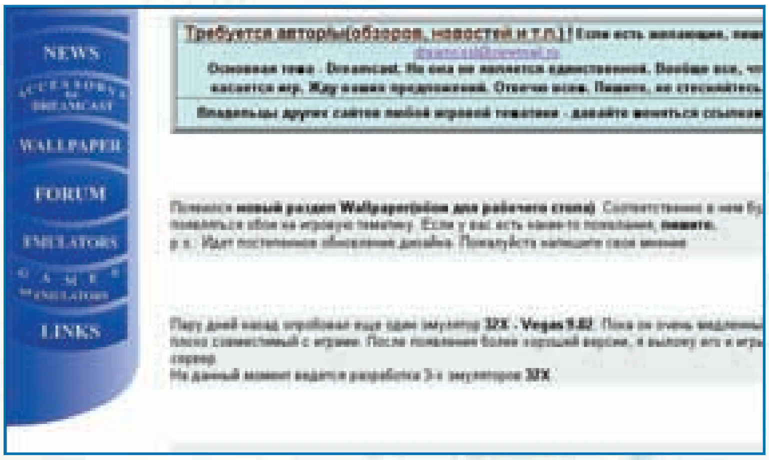


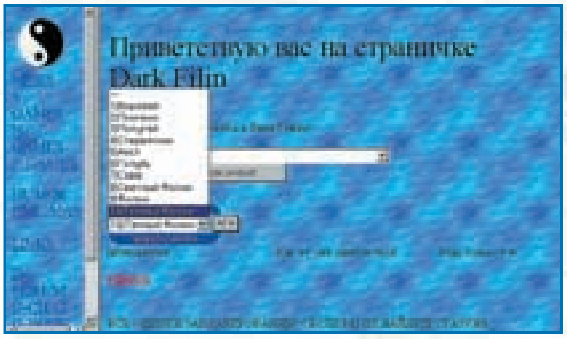
Тем не менее, если **ECCO lagoon** и не самый первый в смысле времени возникновения, то он, безусловно, уверенно метит в лидеры этой приставочно-интернетовской ниши (самое приятное, содержит его наш постоянный читатель из Питера, сетевой псевдоним — **serch**).

Наиболее интересное место на **ECCO lagoon** — это форум. Народ тут тусуется ежечасно, есть постоянные посетители, многие заглядывают на огонек и остаются навсегда. Темы обсуждаются самые животрепещущие — от прохождений до обмена дисками. По словам **serch'а**, все так и задумывалось с самого начала:

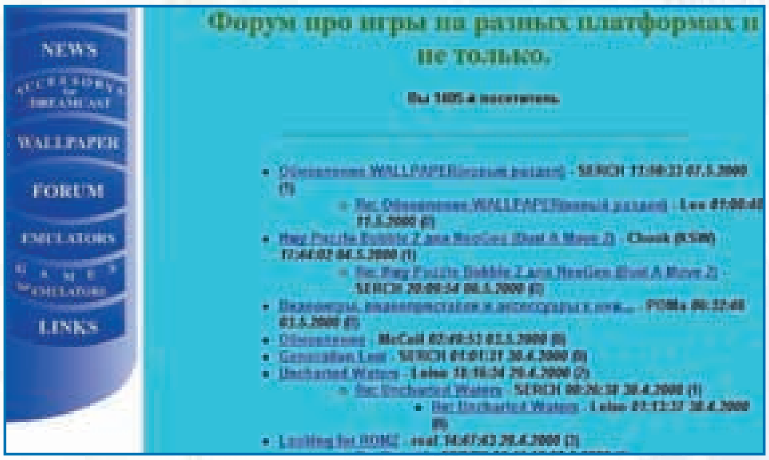
«...Началось все очень просто. Сначала у меня появился **Dreamcast**. Через какое-то время добрался до Сети и решил найти что-нибудь по **Dreamcast'у** в Рунете и... пусто. Очень удивился и расстроился. Тогда же и появилась мысль про сайт и форум, где можно было бы собрать владельцев этой замечательной приставки. Пообщаться, а может и дисками махнуться. Правда, из Питера я так никого и не нашел...»

Увы, поменяться играми с кем-нибудь из родного города так и не удалось, а вот свой сайт и форум **serch** создал. Ко времени опубликования





Позволю себе дать совет, относящийся не только и не столько к **ECCO lagoon**, как ко многим другим любительским сайтам Рунета. Не бойтесь указывать в разделе «**Ссылки**» адреса освещающих выбранную тему конкурентов. Если ваш сайт лучше, то посетители никогда с него не убегут — дураков нет. Наоборот, прямое указание соперников подчеркнет корректное к ним отношение, уверенность в собственных силах и глубокое знание темы. Любой пользователь, побывав (по вашему же совету!) у конкурентов и разочаровавшись увиденным, это неминуемо оценит.



ресурса пришло понимание, что одной платформой, как говорится, сыт не будешь, и **ECCO** lagoon обзавелся разделами, посвященными компьютерным эмуляторам других игровых платформ. Это заметно расширило аудиторию:

«...Сейчас мой форум посещают разные люди — и владельцы **Dreamcast'а**, и просто любители игр. Темы тоже разные. Я ведь просто люблю игры и не делю их на платформы. И стараюсь как-то разнообразить темы обсуждений, нахожу интересные новости, всегда отвечаю своим посетителям...».

Кстати, кое-какие эмуляторы и игровые **ROM'ы**, отобранные по вкусу автора, можно загрузить прямо со страничек сайта. Многие игрушки **serch** нашел и выложил по просьбам посетителей. Вот такой передовой и нечасто встречающийся сервис.

Есть у **ECCO lagoon** и недостатки. Самый заметный (на мой редакторский взгляд...) — это многочисленные орфографические ошибки. Видно, что человек старается, даже запятые все на местах, но вот правописание...

Несомненно, требует серьезного пополнения раздел ссылок.

Есть у **ECCO** lagoon и обычные трудности роста.

Программный слоган заявлен очень серьезный — «все от 16 до 128 бит...». Такой размах предполагает соответствующее информационное наполнение, увеличение числа разделов, а такую работу в одиночку не вытянуть. Serch, понимая это, активно ищет единомышленников (**serch2000@mail.ru**). Ау, фанаты **Dreamcast'а**!

Очень интересно будет взглянуть и на следующую, уже создающуюся версию **ECCO lagoon**. Она использует **Macromedia Flash** — по моему мнению, наиболее перспективное и современное средство представления информации в Сети. Как достойный подражания пример упомянем **Flash-сайт Wild Cardz Clan** (**http://www.ij. net/wild-cardz**), удачно использующий **Flash-технологии**. Классная анимация, динамичная очень верно подобранная техномузыка, оригинальный дизайн — одним словом, сайт с эстетической точки зрения на пять с плюсом. Если, конечно же, посетителя не смутят девичьи крики «Экстази!», сопровождающие переключение между разделами. Но мы-то, в России, наверное, еще что-нибудь покруче придумаем!

СИ-*ONLINE*

ЭКСПЕРТ: Наталья **ДАВЫДОВА** *(nata@gameland.ru)*

IB *GAMES:* 120 *МИНУТ* БЕСПЛАТНО!

На протяжении всей истории человечества игра была одной из наиболее приятных и привлекательных составляющих досуга. Сколько воды утекло, а ничего не изменилось: говорим «досуг», подразумеваем — «игры». Иными стали только способы — вместо реальных поединков все больше виртуальные — мы предпочитаем сыграть **online'овую** партию в шахматы и организовать футбольный матч не с друзьями детства, а с командой геймеров, к примеру, из штата Массачусетс. Но что поделаешь, таковы реалии, и отставать от жизни никому не хочется...

Есть и проблемы — хотя количество игровых ресурсов в Интернете впечатляет, их качество, увы, не всегда радует. А ведь требуется от создателей такого сервиса не так уж и много: чтобы он был информативным, лаконичным, легким в навигации, доступным и понятным новичку, но при этом не менее интересным и полезным опытным геймерам, ну и, наконец, желательно, стильным. Меня привлек сайт **IB Games** (**www.ibgames.net**), и я решила, прежде чем рекомендовать его вам, досконально проверить, насколько он соответствует вышеперечисленным требованиям.

Созданный британской **Interactive Broadcasting** специально для раскрутки своей игры **Federation** сайт к настоящему времени стал солидным, полноценным игровым ресурсом, где геймерам предлагают, прежде всего, свои собственные разработки.

Итак, **IB Games** — объемный сайт, содержит много информации, удобно оформлен (без ярких излишеств и не пестрит рекламой). Подробную историю создания вы найдете на странице **Information page** в разделе **Company information**. Здесь же можно познакомиться с персоналом и руководством компании (интересно, а кому это нужно, а?).

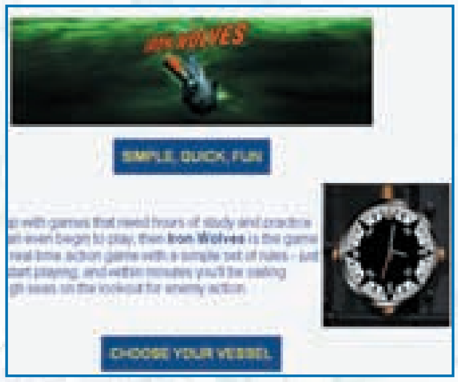
Ну а вообще-то, информационная часть сделана качественно и, что называется, с размахом. Кроме сведений, касающихся непосредственно игр, имеется обширный список наиболее популярных сайтов в разделе **Links**. Здесь найдут много интересных ресурсов не только геймеры, но и любители научной фантастики, космоса, поклонники кино и всего, что с этим связано. И что ценно — информация регулярно обновляется, и новости здесь самые свежие.

Каждому желающему стать завсегдатаем **IB Games** на страничке **Help** подскажут, как: в разделе **Help for new users** — пошаговая инструкция (буквально). Что касается безопасности, то ей тоже отведен свой раздел. Тут нас уверяют, что применение так модных сейчас **cookies-технологий** не нанесет вашему железному другу никакого вреда (а выводы каждый делает для себя сам...). И уж для совсем начинающих, которые делают в Сети первые шаги, имеется **Internet FAQ**, где представлены ответы на вопросы, которые, думаю, многим российским геймерам покажутся банальными: что такое **Internet**, **E-mail**, **spam**, **web-site** и т.п. А без того простая навигация по **IB Games** станет еще более удобной, если зайти на **Site map**, откуда можно попасть в любую точку сайта с помощью одного щелчка на нужном заголовке.

Но, конечно, главным содержимым сайта являются игры. Наибольшей популярностью, а, соответственно, и вниманием (одно ведь вытекает из другого) пользуется Федерация — «взрослая», фантастическая, космическая **multy-player'ная** игра, много лет пользующаяся популярностью у геймеров всего мира. В разные годы завоевавшая не одну награду, она и сегодня не перестает нравиться сетевому народу, периодически обновляясь и расширяясь.

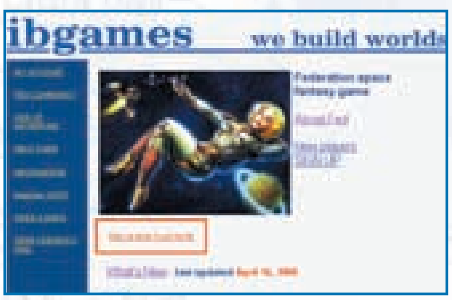
Итак, имеется некая Галактика, полная миров, образующих Федерацию. Задача состоит в исследовании загадочных, полных неожиданностей и непредсказуемости сказочных планет, в общении с чужестранцами, а также в создании своего собственного мира, насколько хватит выдумки и фантазии. И, уж поверьте, тут есть где разгуляться. Создав свою планету, можно приглашать в гости друзей, угощать их (а также космических принцесс, которые будут встречаться на вашем пути) спиртными напитками, которые в почете во всей Галактике. Вообще, вся игра — это своего рода **online'овая** вечеринка, где можно приобрести множество друзей и не чувствовать себя «чужим на празднике жизни».

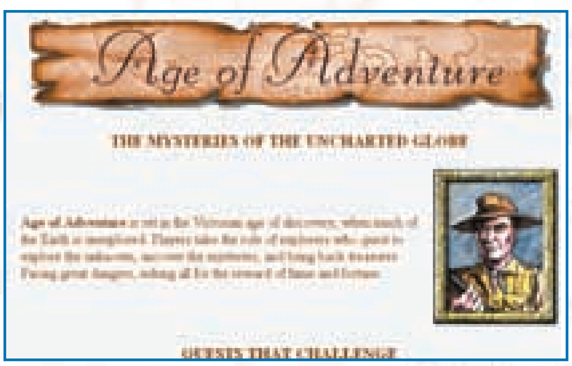
Технические требования и подробная инструкция к **Federation** представлена на странице Help. Если этого недостаточно, по адресу **www.ibgames.net/federation/fedinfo/** можно найти подробнейшее руководство. Для тех, кому и этого мало, на **IB Games** имеется специальный персонал, кому можно адресовать свои вопросы (на **Feedback@ibgames.net**). Также предлагают подписаться на хронику Федерации — получать последние новости и быть в курсе всех событий.











Здесь же на **IB Games Interactive Broadcosting** развивает и обновляет популярную мультиплейерную стратегию **Barbarossa**, сюжет которой базируется на событиях Второй мировой войны, в частности на вторжении Германии в Россию в 1941 году.

Для поклонников водных битв небезынтересной будет **Iron wolves** — **real-time action** с простыми правилами морских сражений между субмаринами.

И, наконец, ожидается дебют **Age of Adventure** — это мультиплейерный **RPG** Викторианской эпохи. Авторы игры предлагают геймерам стать первопроходцами, раскрывать тайны и находить сокровища, естественно, подвергаясь при этом опасностям и рискуя жизнью. Любителям ролевиков советую следить за **Age of Adventure** и обязательно познакомиться с игрой по ее выходу.

Как видите, многие наши требования удовлетворены, но неизменная ложка дегтя в этой бочке меда все же найдется: бесплатная игра доступна в течение двух часов, а если здесь очень понравилось — извольте платить, существуют ежемесячные тарифы. Думаю, последнее обстоятельство окажется существенным для многих потенциальных поклонников **IB Games**.

...Хотя, как знать, может ныне российский геймер уже настолько разбогател, что сможет позволить себе и такое удовольствие?..

СИ-*ONLINE*

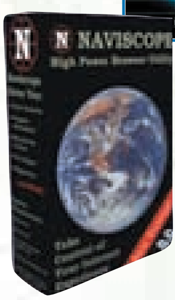
DOWNLOAD—*ПРОВЕРЕНО* ЧИТАТЕЛЯМИ!

Самое приятное в редакционной жизни — это отклики читателей. Приятно, когда хвалят, опять-таки приятно, когда ругают (но талантливо!). А особенно приятно, когда нам дают полезные советы и интересные ссылки. Вот и Александр Макаров (sasmak@mail.ru) не удержался и прислал нам (и вам...) кое-что из самого заветного и дорогого, накопленного за долгие часы «сидения в Интернете».



Опускаем кое-какую справедливую критику и переходим прямо к содержательной части его письма: «...Вот и решил накарябать тебе о том, чего я нашел в Интернете. Точнее — что мне более всего понравилось из скачанного добра... Может, и ты для себя и читателей что-нибудь полезное найдешь, а если нет, то тогда смело дави клавишу «Delete»...»





Naviscope *ver.* 8.69

Размер: около 600 кб
http://www.naviscope.com/

Мы уже писали о разных веб-акселераторах, довольно критично оценивая их способность ускорять перекачку данных в Сети. Однако по мнению Александра, мы кое-что упустили. «На этом сайте можно скачать, по моему мнению, лучший **web-акселератор** — **Naviscope**! К его достоинствам можно отнести: упреждающая загрузка страниц, хранение **IP-адресов** и блокировка загрузки рекламы, что довольно сильно увеличивает КПД в Инете...».

Что ж, программа действительно неплохая (ищите на компакт-диске этого номера). Помимо всех обычных для веб-акселераторов примочек, есть новая и очень удачная — блокировка рекламы (а также cookies, звуков, фона, эффектов текста и прочих ненужных дизайнерских изысков)! Это действительно сэкономит трафик и избавит от назойливо всплывающих окошек со всякой никчемной ерундой. **Naviscope** имеет встроенную сетевую и сайтовую диагностику, совершенно бесплатен и, между прочим, подстроит системные часы компьютера по атомному стандарту!

Отечественные *темы* Рабочего *стола*

http://www.igor.agava.ru/entertainment/themes.htm

Александр кратко и предельно исчерпывающе описал этот ресурс: «...на сайте предоставлено множество тем для рабочего стола отечественного производства: «Джентльмены удачи», «Особенности национальной охоты», «Особенности национальной рыбалки», «Ирония судьбы или с легким паром», «Белое солнце пустыни», «Напарники» и т.п. Да, кстати, для инсталляции каждой темы требуется ввести регистрационный код, который предоставлен на том же сайте...»

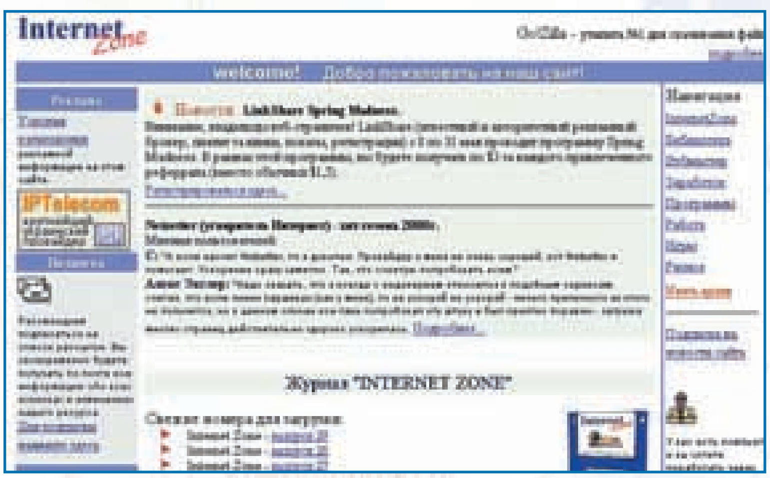
Например, в тему «12 стульев» (в упакованном exe-шнике — 0,8 Мб) помимо картинок входит 71 оригинальный звук (практически это еще 5 тем): «А когда же будем бить морду?» — «Морду мы ему пощупать всегда успеем!», «Уплатите по счету, и чтобы все было готово! Адьё фельдмаршал!.. Пожелайте мне спокойной ночи!», «Ближе к телу», «Большая жертва! — Это очень большая жертва!», «Больше вопросов нет!», «Ну что, старая грымза? Будем дальше волынку тянуть?». Всего на сайте в момент моего посещения в наличии было 33 темы. Кстати, зададим конкретный вопрос от себя, а почему тут нет темы по мотивам «Особенностей русской бани»?! Кто видел этот «художественный фильм», наверняка согласится, что данный набор пользовался бы бешеной популярностью у мужской части населения Рунета...

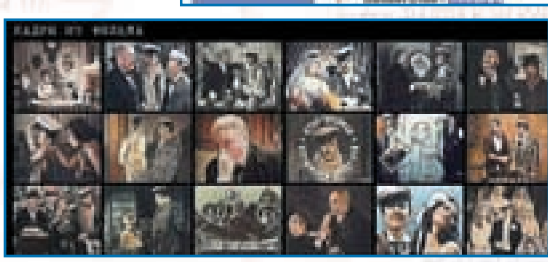
Онлайновый *журнал* Internet *Zone*

http://www.izone.com.ua

Как верно отметил Александр — это «...сайт очень интересного и познавательного украинского электронного журнала «Internet Zone».

Совершенно согласен! Материалов немного, но они





тщательно отобраны и наверняка будут очень полезны начинающим веб-пользователям. Журнал распространяется в виде **zip-архива** (200-600 Кб), вы загружаете его к себе на компьютер, отключаетесь от Интернета, распаковываете и... спокойно читаете. Такого способа офлайнового просмотра сайта я еще в Рунете не встречал, видимо, на Украине доступ в Сеть еще дороже нашего будет...

СИ-*ONLINE*

LEGEND OF ZELDA: MASK OF MAJORA

Сергей Овчинников

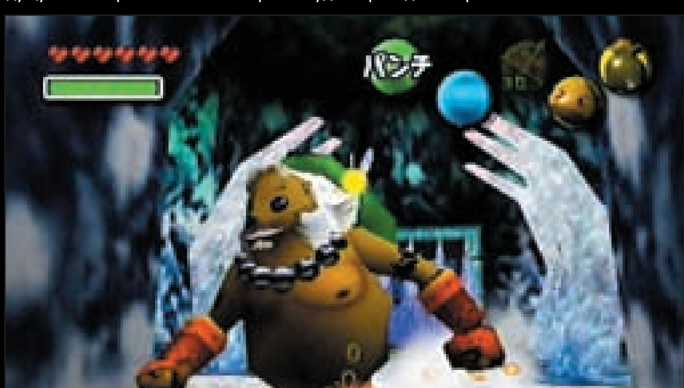


С увлечением наблюдая за тем, как я играю в только что вышедший Perfect Dark, который за прошедшие пару дней стал мне нравиться все больше и больше (видимо, по мере того, как возвращались ностальгические воспоминания по Golden Eye), мой друг и товарищ по несчастью (если быть фанатом видеоигр — это несчастье, конечно) Борис Романов заметил, что сделать качественный сиквел, имея в распоряжении три года и практически неограниченные ресурсы, — это в общем-то, дело несложное.

И в том, что Perfect Dark получился такой хорошей игрой, «вина» Rare невелика. Ведь по сути своей PD представляет собой лишь косметическую перестройку сенсационного Golden Eye, значительно более красивую и грамотно выстроенную, но все же точно такую же игру, как и три года назад. Совсем иначе обстоит дело с другим мега-сиквелом, который на днях появился в продаже в Японии, а к ноябрю докатится и до Америки. Непосредственное продолжение одной из лучших (если не лучшей) игр всех времен и народов **Legend of Zelda: Ocarina of Time** не только радикально отличается от оригинала, но и является, наверное, одним из самых шокирующих игровых произведений в истории.

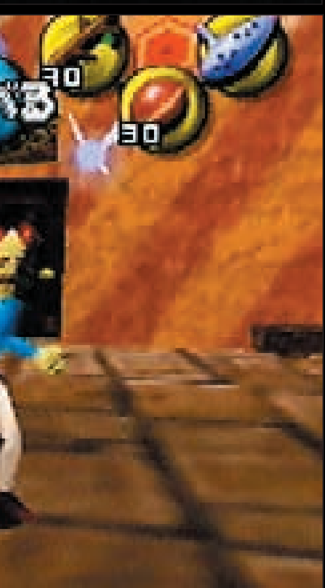
Скажем прямо, **Mask of Majora** (в японском варианте **Mask of Mujula**) — это совершенно хулиганский проект, и то, что его создание было инициировано компанией, которая не без оснований считается самой осторожной и деликатной в обращении с собственными бесценными сериалами игровой фирмой в мире, наводит на мысли о том, что появление такого проекта в стройном ряду сиквелов и ремейков является знаком серьезных перемен в самой Nintendo. Мы же склонны воспринимать его как очередной интересный эксперимент Shigeru Miyamoto, который вот уже пару лет говорит о том, что ему надоело давить своим стотонным авторитетом талантливые начинания молодых дизайнеров его студии EAD. В создании **Mask of Majora** именно им, новым талантам, был дан зеленый свет на любые преобразования в сиквеле мегабестселлера, одна только последняя часть которого принесла Nintendo более полумиллиарда долларов.В результате же из под рук учеников Miyamoto вышла игра, которую и Зельдой-то назвать можно с трудом, и то лишь благодаря сохранившемуся движку и массе знакомых персонажей, выполняющих в новой игре совершенно другие роли.

Гулял как-то наш старый знакомый Линк по лесу, где-то в районе своего родного Kokiri Forest, смотрел на деревья, и радовался жизни. Epona мягко вышагивала по траве, тоже, видимо, думая о чем-то приятном. В общем, откуда ни возьмись, на дорогу выпрыгнул какой-то странный малый в пестрой остроконечной маске на лице, и сбил Линка с лошади. Когда тот пришел в себя, то обнаружил, что малыш крутит в руках его драгоценную окарину, пытается в нее дудеть, и при этом глупо ухмыляется и хохочет. После чего внезапно вскакивает на лошадь и галопом срывается с места. Линк бросается в погоню, и в результате проваливается в бездонную пещеру, ведущую в совершенно новый мир. Не будем проводить параллелей с небезызвестной

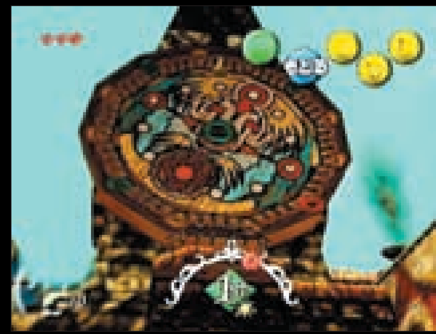


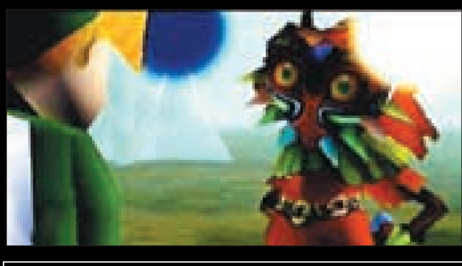








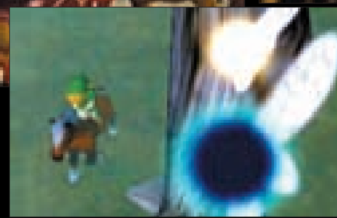




Платформа: N64
Жанр: Adventure/RPG
Издатель: Nintendo
Разработчик: Nintendo EAD
Онлайн: www.nintendo.com/n64/zeldagaiden
Дата выхода в США: 21 ноября 2000

«Алисой», тем более, что он ней за последнее время мы и так говорили немало. Впрочем, все, что происходит с нашим героем дальше, покажется еще фантасмагоричнее, чем то, что происходило с бедной на фантазию английской девочкой. Ведь за дело берутся знаменитые японские дизайнеры, которые готовы все поставить с ног на голову в этой простой и милой сказке.

Странности начинаются немедленно. Веселящийся паренек в странной маске, которая, похоже, имеет над



ним огромную власть, преображая милого и симпатичного в чем-то воришку во вселенского злодея, при помощи темной магии умудряется заставить гигантскую луну начать падать на землю. Вместе со своими приятельницами, двумя странными феями (белой и черной) он превращает нашего Линка в Deku, назойливое полурастение, полуживотное, стреляющее орехами и способное левитировать, и в таком виде вам придется провести первые три дня игрового времени. Долго ли это? Да как сказать. Строго говоря, все действие игры происходит в эти три игровых дня, каждый из которых длится примерно 12 минут реального времени. Самое время познако-



миться с новой игровой системой **Mask of Majora**.

Итак, луна падает на землю с огромной скоростью, и к исходу третьего дня она уничтожит мир. Чтобы не допустить этого, Линку необходимо отыскать stalkid'а и отнять у него эту самую маску, чтобы прервать действие ее злых чар. Вполне естественно, что за какие-то жалкие тридцать минут игру пройти невозможно. Напротив, ее продолжительность оценивается в достаточно стандартные для сериала 40-50 часов игрового времени. Так в чем же секрет? Как и в случае с Ocarina of Time, в путешествиях во времени. Только здесь вы будете переноситься не на семь лет вперед или назад, а всего-навсего на три дня, к самому началу истории. Правда, теперь от перехода из дня третьего в день первый Линк будет терять все накопленные средства и предметы, кроме оружия и тех вещей, которые необходимы для дальнейшего продвижения сюжета. И если в OoT вы никак не были ограничены во времени ни во время путешествий по миру, ни в процессе решения головоломок, ни в прохождении dungeon'ов, то теперь везде и всюду над головой Линка будут ежесекундно сгущаться тучи тающего времени. Сохранить свой прогресс можно лишь в момент начала первого дня и никогда больше. Соответственно, игровой процесс в MoM приобретает характер спортивного соревнования: кто успеет сделать максимум возможного за отведенное время? При этом простых решений и примитивных головоломок в игре нет, более того, после доброго десятка часов общения с ней я могу с уверенностью заявить, что Mask of Majora сложнее ее предшественницы. Просто стиль игрового процесса изменился. Если раньше вы, в основном, не торопясь исследовали игровой мир и можно сказать, гуляли по замкам, то теперь большая часть этих исследований будет направлена на то, чтобы найти в игре такой путь, кото-



Д О С Т О И Н С Т В А

Дикий, безумный дизайн, блестяще переработанная графика, оригинальная игровая концепция полу-Zelda, полу-Shenmue, полу-дурдом на выезде.

Н Е Д О С Т А Т К И

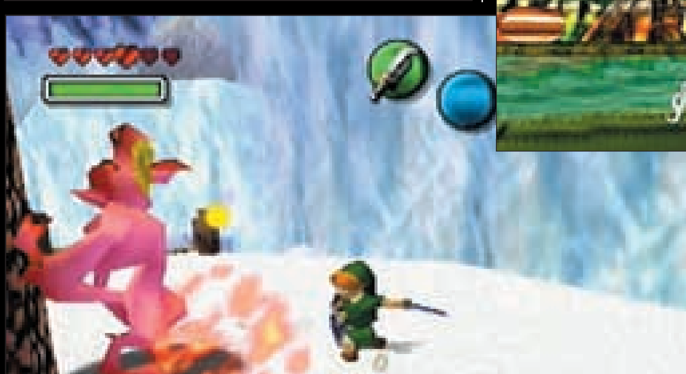
Возможно, кому-то такие издевательства над Вселенной Zelda покажутся кощунственными, а кто-то просто не въедет в суть нового дизайна. В общем, это не настолько массовый продукт, как прежде.

Р Е З Ю М Е

Лучшее, что можно было сделать с Zelda, выпуская сиквел так скоро и на той же платформе. Но от Legend of Zelda на Dolphin мы будем ждать уже чего-то менее альтернативного.

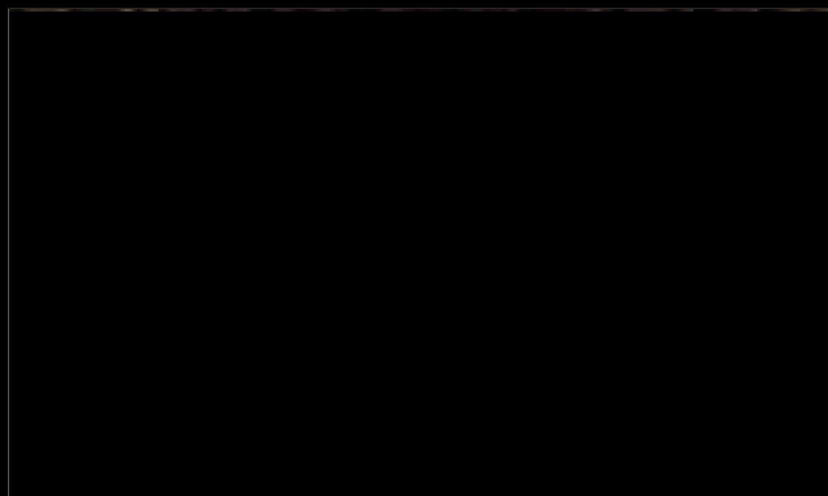
9.5

1.5	VIDEO
1	SOUND
2	INTERFACE
2	GAMEPLAY
2	ORIGINALITY
1	ADDITIONS





рый бы позволил за эти злосчастные три дня совершить связку действий, которая непременно завершится значимым результатом. Возможно, эта идея повторений и не приведет вас в восторг, однако нельзя не отметить, что благодаря такому real-time подходу игра приобрела динамичность, ничем не уступающую тетрисовской.



Новая **Zelda** представляет на наш суд абсолютно новую систему взаимоотношений главного героя со многочисленными персонажами, населяющими безумный, неправильный и алогичный мир МоМ. Если раньше вы практически всегда могли найти того или иного героя в том же самом месте, где вы его оставили в прошлый раз, и исключения составляли единицы, то здесь каждый, даже не самый значимый персонаж живет своей собственной жизнью, четко расписанной по минутам и секундам. Играючи, дизайнеры Mask of Majora практически воссоздали всю ту сложную систему «живого мира» Shenmue, которой мы так восхищались всего полгода назад. Естественно, в этой игре вся эта система служит несколько иным целям, но разработчики, конечно же не удержались от включения в свое творение весьма заметного количества





квестов на тему: «приходи сегодня вечером к сеновалу». Чтобы упростить жизнь игроков, создатели МоМ дали Линку весьма полезный инструмент — записную книжку в которой фиксируются все сведения о тех или иных персонажах, что встречаются герою на его пути. Из этой книжки, скажем, можно с легкостью выяснить, когда съезжает из гостиницы многорукое чудовище, когда почтальон разносит по городу почту и когда именно в «молочном баре» происходят разборки. Поскольку в пределах трех дней схематичность событий можно достаточно легко запомнить, проблем с этим не возникает никаких, а окружающий мир оживает на глазах. К тому же стоит отметить, что центральный город, как впрочем, и все остальные объекты в игре теперь уже на 100% построен из полигонов, а максимальное количество персонажей на экране в МоМ намного выше, чем в любой из сцен в Ocarina of Time. А большинство известных вам героев живут в параллельном мире **Mask of Majora**, причем зачастую выполняют они весьма забавные роли. Так например, ведьмы-близняшки, боссы из последнего dungeon'а в Ocarina of Time, теперь содержат магическую лавку, не забывая при этом постоянно ссориться по поводу того, кто же из них двоих моложе и красивее. А милый толстяк Talon (копия с Mario) стал в новой игре владельцем бара, в котором всем посетителям вместо виски и других крепких напитков наливают исключительно молоко. Но главная хохма — это профессия принцессы Зельды. О ней-то я как раз вам и не скажу.

Если в прошлой серии **Zelda** Линк практически все необходимые операции производил при помощи своего разнообразного оружия, да пары-тройки подручных предметов, то основным фокусом безумного продолжения стали небезызвестные маски. Если вы помните, эпопея с масками в Ocarina of Time была затеяна для того, чтобы юный Линк мог заполучить несколько драгоценных банок, а для взрослого героя весь товарообменный цикл завершался получением огромного двуручного закаленного меча от гигантющего Goron'а-кузнеца. Оба квеста по большому счету кроме дополнительного комфорта, ничего ценного для прохождения игры не давали, и их можно было выполнять по желанию. Идея же с реакцией различных персонажей игры на всевозможные маски, по всей видимости, так понравилась разработчикам, что они решили сделать их лейтмотивом всей игры. В главном катаклизме на самом деле виноват не воришка, а эта дурацкая маска, которую он стащил у торговца, с помощью же всевозможных масок Линку придется прлдираться сквозь сюжетные дебри МоМ. Всего в игре около трех десятков различных масок, со всевозможными внешними видами и эффектами, — от масок фей и колдунов до всяческих животных и даже неодушевленных предметов. Есть еще три особых маски, которые преображают Линка настолько, что он превращается в эдакого мутанта, наделенного новыми способностями. Надев одну из этих трех масок, наш герой теряет способность пользоваться своим обычным оружием, но зато получает в распоряжение новые виды атак. В «костюме» Deku, как мы уже говорили, он умеет плеваться орехами и забираться в особые цветы, откуда его выстреливает с высокой скоростью, после чего Линк получает возможность немного полетать. Также Deku может некоторое время прыгать по воде, не погружаясь в нее, впрочем, после пяти таких прыжков несчастный Линк утонет — Deku плавать не умеют. Надев маску Goron'a, Линк превратится в мощного рыжего камноеда, который может сокрушать гигантские булыжники. А кроме этого, заполучив в распоряжение достаточное количество магии, вы сможете превратить линка в жуткое чудище с шипами на всем теле, которое как ураган носится по полю, сметая все на своем пути. Третья же маска превратит Линка в обитетеля водных просторов Zora. В этом «режиме» наш герой получит доступ к самой уникальной возможности племени водоплавающих людей — летать под водой. Иначе как полетом этот процесс назвать невозможно,- грациозно кружась и рассекая волны с огромной скоростью, наш герой, сможет мгновенно покрывать огромные растояния. В общем, настоящая магия. Вместе с Линком преображается каждый раз и его Ocarina of Time. В первом случае она превращается в комплект духовых инструментов, во втором — в набор барабанов, а в третьем — в прекрасную флейту, сделанную из рыбьих косточек. Плюс к этому имеется несколько особых эффектов и при ношении других масок.

Mask of Majora требует обязательного наличия 4-мегабайтного expansion pack'a, поскольку разработчики серьезно усовершенствовали и адаптировали графический движок игры к расширенному объему памяти. И несомтря на то, что игровое разрешение не увеличилось, дополнительная производительность пошла на увеличение детализации ландшафтов и повышение количества персонажей на экране. Про полностью трехмерный город мы уже говорили. А теперь представьте себе, что этот город по крайней мере в пять раз больше, чем Hyrule Castle, и по улицам его бродят по своим делам десятки персонажей. Впечатляет, не правда ли? Еще в новой **Zelda** практически нет плохих заблюренных текстур, да и случаи торможения встречаются крайне редко. Так что с графической точки зрения данный проект уже наверняка достиг верхнего лимита возможностей N64. Все это сопровождает отличная, как всегда в **Zelda** музыка, включая любимую фанатами сериала тему главного мира, которую противный Miyamoto убрал из Ocarina of Time.

Подходя к завершению этого повествования, я даже не знаю, каким же будет финальное впечатление от этой невероятной игры. С одной стороны, приверженцы стиля **Zelda**, формировавшегося на протяжении последнего десятилетия, вполне могут и не принять всех тех дизайнерских, да и собственно игровых новаций, что предлагают нам молодые авторы этого творения. С другой же, масштабы и оригинальность новой **Zelda** просто безграничны, а играть в нее ничуть не менее интересно, чем в Ocarina of Time. В свое время я совершил ошибку, придравшись к мелким недостаткам **Zelda** и снизив ей оценку, лишил журнал первого 10-бального хита. Пусть **Mask of Majora** и не сможет претендовать на титул лучшего творения в жанре и при всех своих достоинствах не превзойдет шедевр Shigeru Miyamoto, она все же достойна самого пристального вашего внимания и относится к той же самой категории «must-have», что и оригинальная игра.

СИ REVIEW

Наш мир постоянно изменяется. Можно сказать, эволюционирует. Причем этот процесс затрагивает буквально все вокруг нас. Любой предмет или явление, казавшиеся такими простыми и понятными несколько минут назад, могут легко превратиться в нечто совершенно неперевариваемое мозгом.



Платформа: PC
Жанр: 3D-action/RPG
Издатель: Interplay Productions
Разработчик: Computer Artworks
Требования к компьютеру: Pentium 200, 32 MB RAM, 3D-акселератор, Win95/98
Онлайн: http://www.evolva.com

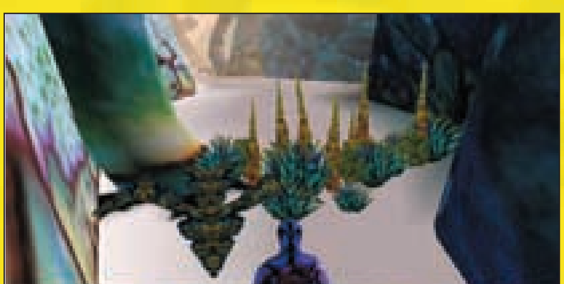
EVOLVA

Вячеслав Назаров

Недавно прогуливаясь в центре Москвы, я услышал веселые детские вопли. «Бублик, бублик!» — издевались дети над несчастным хлебобулочным изделием. Но откуда им было знать, что на самом деле смеются они над смертельно раненым Колобком? Также происходит и в мире разработчиков компьютерных игр. Практически ежедневно самые разные компании объявляют о том, что они начинают работы над очередным гениальным проектом, который станет «единственным и неповторимым». После этого начинается непосредственно процесс разработки, наблюдая за которым можно увидеть, во что превращаются заявленные для игры графика, звук да и сам игровой процесс. Самая настоящая эволюция. Эволюция пресс-релизов, эволюция скриншотов, эволюция от обещанного шедевра до заурядной поделки.

Интересно, сможете ли вы по названию игры «**Evolva**» угадать ее жанр? Только чур не подглядывать сейчас в табличку, расположенную в самом верху страницы! Впрочем, ладно, не мучайтесь. Это странное имя принадлежит отнюдь не фэнтезийной RPG и даже не симулятору жизни на кактусоводческой ферме. Новый проект английской компании Computer Artworks представляет собой научно-фантастический action, хотя все же и с некоторыми элементами RPG. Проше всего сравнить новую игру с какой-нибудь Rainbow Six или ее младшим братом Rainbow Six: Rogue Spear. По большому счету отличаются они разве что тем, что в **Evolva** пропущен момент, связанный с планированием миссий и прочей ерундой, совершенно ненужной настоящим героям, отправляющимся крошить врагов и шинковать неприятелей.

До последнего времени английская компания Computer Artworks была известна в основном благодаря своей программе «Organic Art». Она позволяла пользователям создавать на своих арифмометрах с логотипом Intel Inside настоящие произведения искусства, большинство из которых, впрочем, оказывались почему-то похожими на древние формы жизни, такие как инфузории-туфельки и кирзовые сапоги. Программа очень активно использовалась самыми разнообразными дизайнерами для создания узоров для одежды, книжных иллюстраций и телевизионных роликов. В частности, с помощью «Organic Art» была нарисована обложка для альбома Роберта Майлза «Children».



У растений еле-еле получается скрашивать пейзаж



ДОСТОИНСТВА

Оригинальный подход к игровой концепции, благодаря которому управлять приходится целой командой монстров, способных изменять свой генокод, перерабатывая трупы поверженных врагов. При желании можно заняться геноцидом собственных подчиненных. Ни один монстр не сможет отказать себе в удовольствии грохнуть своего боевого товарища. При этом каждый боец отряда отличается уникальными характеристиками, позволяющими ему действовать эффективнее других в тех или иных ситуациях. При желании можно в принудительном порядке изменить цвет своих подчиненных, приведя его в соответствие со своим вкусом.

НЕДОСТАТКИ

Несмотря на все заявления разработчиков о практически совершенной графике, она едва ли заслуживает добрых слов. При этом дизайн уровней также нельзя назвать хотя бы немного выдающимся. Довольно сильно портит впечатление от игры уровень AI членов команды, находящийся где-то на уровне табуретки. Звуковое оформление весьма бедное и не вызывает никаких положительных эмоций. Довершает картину недостатков сложное и запутанное управление, а также невнятные задания на миссии.

РЕЗЮМЕ

К сожалению, Evolva, анонсированная разработчиками как «супер-гениальная игра, способная совершить переворот в индустрии компьютерных развлечений», оказалась довольно заурядной скучной поделкой. И рекомендовать ее даже для ознакомления — кощунство.

6.5

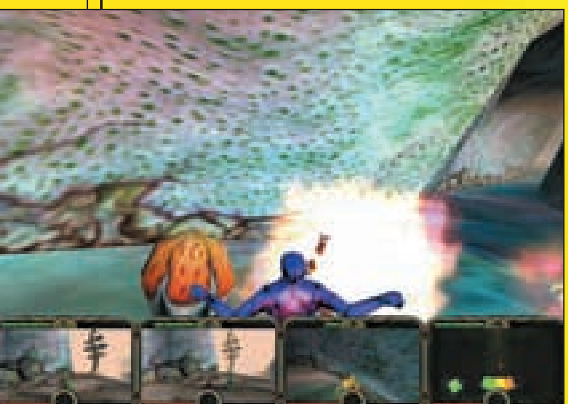
1	VIDEO
1	SOUND
1	INTERFACE
1	GAMEPLAY
1.5	ORIGINALITY
1	ADDITIONS

НАБОР «ГЕНЕТИЧЕСКИЙ КОНСТРУКТОР». ОТ 3 ДО 5 ЛЕТ. БЕЗ ПРАВА ПЕРЕПИСКИ.

В **Evolva** добрые сценаристы из Computer Artworks реализовали все свои самые радужные мысли касательно будущего человечества. Нельзя сказать, что он отличается особой оригинальностью, но нестандартные ходы в нем несомненно присутствуют. Впрочем, это легко объясняется. Ведь за годы работы над игрой в команде разработчиков происходили постоянные перестановки. Некоторые работники понимали, что это вовсе не та игра, в титрах которой они хотели бы видеть свои имена. Другие, наоборот, считали, что это их единственный шанс оставить отпечатки своих лапок в истории человечества и всеми силами старались влиться в коллектив Computer Artworks. И очень похоже, что в итоге сценарий игры создавался по схеме, описанной в культовом мультфильме «Трое из Простоквашино»: начинал писать один работник, затем он резво куда-то уносился и



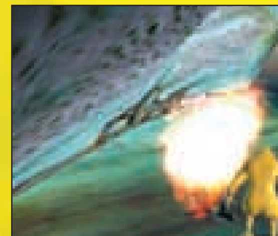




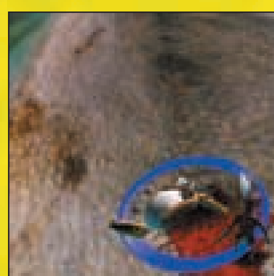
Руки в стороны – зарядка началась



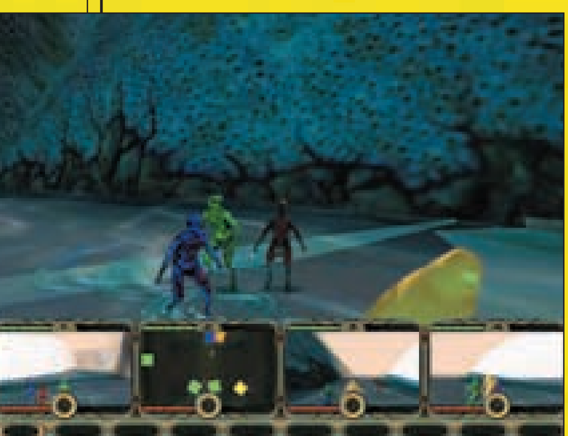
Заплыв в совсем несимпатичной воде

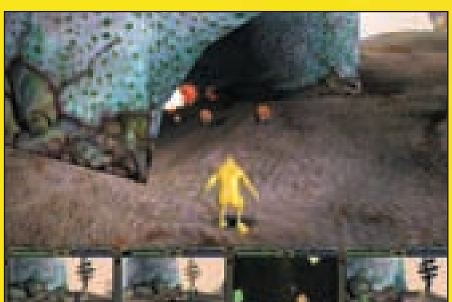


Взрывы в игре также не



Какая неприятность: этот





Желтый монстр, бегущий краем пещеры

Работы над Evolva велись в Computer Artworks на протяжении почти трех лет. За это время в команде, занимающейся разработкой игры, успели произойти самые серьезные перестановки. Люди приходили и уходили, а концепция проекта оставалась неизменной. Возможно именно высокая текучесть кадров в компании не позволила разработчикам добиться запланированного результата.

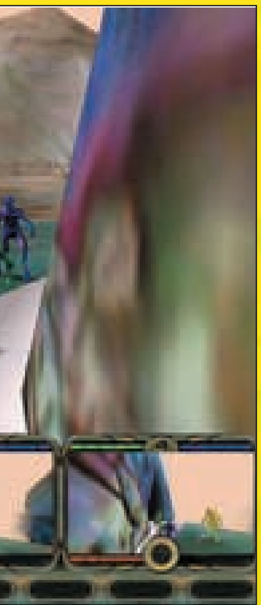
его место занимал следующий, и так до тех пор, пока, увы, не закончились все сценаристы.

Тем не менее, в **Evolva**, благодаря стараниям разработчиков, будущее все-таки наступило. В новом придуманном времени игрокам придется сражаться с мерзкими инопланетянами (а бывают ли другие?), заразившими собой всю планету. Создать отряд головорезов, которых называют Genohunters (крокодил Гена может спать спокойно — это переводится как Генетические охотники), а затем направиться сокрушать армии пришельцев — вот что будет требоваться от бойцов в **Evolva**.

В самом деле, живем в одном настоящем, надоело. Пора и честь знать и отправиться на машине времени с названием **Evolva** на многие столетия вперед. Как вы, безусловно, знаете, мир стоит на пороге странных и удивительных открытий. Всегда. Но в новом времени люди, наконец-то, овладели генной инженерией, которая к тому же и не слишком сопротивлялась. Но напрасно вы думаете, что человечество стало создавать добрых и понятных плюшевых гиппопотамов, карликовых носорожиков и крылатых розовых слонов. Разумеется, окончательным результатом явилось создание «вундервафе»: Генетических Охотников. Эти твари оказались универсальными солдатами, способными эффективно действовать в любых ситуациях, с радостью занимаясь уничтожением всего того, что умудрилось выжить в мрачном мире **Evolva**.

Генетические Охотники легко адаптировали себя к любым условиям, переваривая части тушек поверженных врагов. Анализируя их ДНК, они мутировали, дабы получить все преимущества, которыми обладал противник. Например, если бы Генетический Охотник шлепнул кенгуру (хотя кто его пустил бы в зоопарк?), то после изучения ДНК зверюги его ноги преобразовались бы для дальних прыжков, а на пузе отросла здоровая сумка для перетаскивания пива и арахиса.

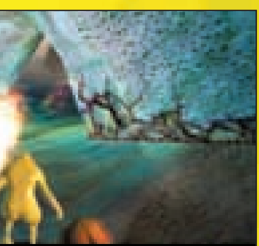
Но просто так вбирать в себя способности самых различных зверей, конечно же, скучно и неинтересно. Если честно, то охота за ежиками и сусликами в лесах далеких планет довольно быстро надоедает. Поэтому, повинуясь воле разработчиков, в Галактику вторгся инопланетный паразит, уничтожающий целые планеты. Огненным метеоритом сваливаясь на поверхность очередного планетоида, он протягивает свои щупальца по всему миру. Методично разрушая планету, высасывая из нее все полезные витамины и вредные вещества (это уже из принципа — чтобы аборигенам вообще ничего не осталось), гадкий монстр откладывает яйца, из которых постепенно вылупляются новые твари и улетают к новым система, дабы плодиться, размножаться и убивать Вселенную.



Чтобы не возникало никаких проблем с местным населением, космический мозг создает целые армии воинов, призванных заниматься геноцидом аборигенов, с чем они до последнего времени очень неплохо справлялись.

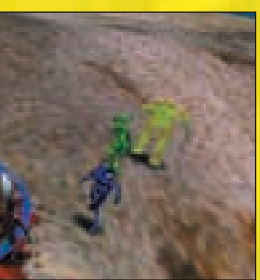
Но над Паразитом нависла смертельная угроза, о которой он и не подозревал до начала своего вторжения на Землю. Очень скоро он поймет, что свои яйца могут потерять не только птицы. Ведь на маленькой голубой планете есть вы — представитель **Evolva**, организации, объединившей в себе лучшие военные умы (оказывается, бывают и такие). Руководя отрядом Генетических Охотников, игрокам предстоит сокрушить несметные полчища армии инопланетян, а затем и самого Галактического Паразита. Находясь в полной безопасности на орбите Земли, вы легко и свободно посылаете выполнять смертельно опасные задания своих бойцов, а сами ждете, когда же сможете отрапортовать начальству о спасении мира... А самых главных гадких инопланетян можно даже не убивать, а отпустить домой. Пешком.

ВЕРЬТЕ *МНЕ!* ИНАЧЕ *Я* НЕ *СМОГУ* ВАС *ОБМАНУТЬ.*



блещут особой красотой

В **Evolva** разработчики используют собственноручно сляпанную хитрую технологию A-Life, позволяющую, по их же словам, создавать «100% реальный мир, населенный удивительно умными существами», все события в котором будут происходить в полностью 3D-окружении. Некоторая доля правды в их словах есть. Вселенная игры и в самом деле трехмерна. Но если оценивать ее с художественной точки зрения, то картина фантастического мира **Evolva** рисуется довольно унылой. Примитивные горки, холмы и скалы встречаются на каждом шагу. Конечно, внезапно эти возвышенности подкрасться к игрокам не смогут, ведь, если гора идет к Магомету, то Магомету явно пора бросать пить. Тем не менее, неожиданные встречи с ними более чем возможны. Дело заключается в особенности движка **Evolva**, который заботливо скрывает туманом все, что находится дальше нескольких десятков метров от монстров, подчиненных игрокам. Впрочем, кроме гор из тумана будут выползать не только холмики, но и всевозможные растения, которые, судя по замыслам разработчиков, были призваны навевать на бойцов виртуального фронта ощущение реальности происходящего. Но стоит отметить, что, во-первых, качество этих объектов, а, во-вторых, их количество оставляют желать много лучшего. Примерно такие же теплые слова можно произнести и в адрес моделей Генетических Охотников и их противников. Вообще, если сюжет **Evolva** переносит игроков в будущее, то ее графика заставляет думать, что на самом деле вы попали в какой-то каменный век.



труп не наших рук дело

СМЕРТЬ *ЭНЦЕФАЛИТНЫМ* КЛЕЩАМ *ИЗ* КОСМОСА!

Но все же если вы рискнете испытать свои силы (или, скорее, прочность нервов) в новой игре, то первым делом получите в свое распоряжение кучку отпетых Генетических Охотников, чтобы начать Великую Санитарную Войну. Постепенно ваш отряд будет развиваться и модифицироваться, по мере того как на пути к светлому будущему станут попадаться различные части тел поверженных врагов, которые Генетические Охотники смогут обрабатывать, а, следовательно, и получать новые способности. Среди оружия, доступного генетическим воинам, можно назвать Огненное Дыхание (впервые услышав об этом, я уж было решил, что не иначе как Змея Горыныча придется замочить для его получения), Гигантские Челюсти и еще много-много самых разнообразных средств. Снабжая своих подопечных подобными приспособлениями, к концу **Evolva** игроки сформируют совершенно уникальный отряд Генетических Охотников, никогда ранее не существовавший ни в одном из миров. Это обеспечит миллионы комбинаций мутаций, возможных в **Evolva**. Единственное, но очень существенное замечание ко всему этому безобразию заключается в том, что процесс управления родным зверинцем является более чем запутанным. Поэтому разобраться, что к чему и зачем, получится далеко не сразу. Зато очень приятным моментом является возможность меняться своими бойцами через Интернет. Разумеется, при этом их можно будет испытать в мультиплейерных баталиях.

Evolva сложно однозначно назвать клоном какой-то игры. Очевидно, что ребята из Computer Artworks пытались создать что-то совершенно новое. И, безусловно, идея сводного преобразования виртуальных зверей заслуживает внимания. Но реализация этого интересного проекта, к сожалению, оказалась не на высоте. Впрочем, можно надеяться на дальнейшее развитие игр в новом жанре. Ведь эволюция не стоит на месте. А что касается первой ласточки, выпорхнувшей в этом направлении, то можно сказать, что, к сожалению, далеко она не улетит. Вспоминая фразу одного из бойцов криминального фронта, так и хочется сказать: «Первый, блин, в коме...»

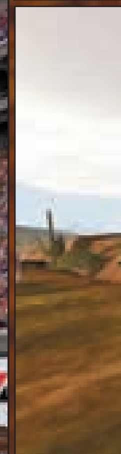
СИ *REVIEW*

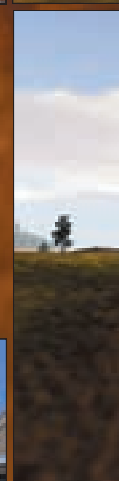


MOTOCROSS _MADNESS_ 2









Дмитрий Эстрин

The bike riding depicted herein may not be realistic and is potentially extremely dangerous in real life. Don't try these moves in your backyard!». С этого предупреждения начинается Motocross Madness 2. Сложно сказать, что именно хотели сказать нам разработчики. Фраза выглядит как легкое извинение за невысокий уровень реализма в игре. Хотя, может быть, это просто шутка. А может ребята из Rainbow Studios решили застраховаться на тот случай, если какому-нибудь пожирателю гамбургеров захочется прокатиться на переднем колесе мотоцикла по крыше своего собственного дома.

Motocross Madness 2 — это игра, в которой нам предоставлена удивительная свобода. Наверное, по этой причине больше всего ассоциаций возникает с Crazy Taxi. Обратите внимание на то, что даже названия похожи. Motocross Madness 2 лишен всяких условностей, которые мешали бы нам получать удовольствие от игрового процесса. Выполнить сложнейший акробатический трюк? Без проблем. Взлететь на мотоцикле на сотню метров и благополучно приземлиться? Пожалуйста. Придти, наконец, первым к финишу? Ради Бога, никто не будет вам в этом мешать, делайте, что хотите, получайте удовольствие и выигрывайте! Такая концепция лично мне по душе. Чертовски надоело страдать от «сверхреалистичной физической модели», «мощнейшего искусственного интеллекта» и дикового управления, которое выдается за глубокую проработку игрового процесса. Дошло до того, что реализмом разработчики подчас оправдывают свои же ошибки. Это пошло и неправильно.

Серия Madness-гонок от Microsoft должна в скором будущем завоевать невероятную популярность именно благодаря уважительному отношению к игрокам, благодаря пониманию того, что нам на самом деле нужно. **Motocross Madness** в свое время удивил нас свободой перемещения по достаточно большой территории. Этого оказалось достаточно, чтобы назвать игру оригинальной и разнообразной. Увы, именно по этой причине **Motocross Madness** оказался и скучным. Однообразные пустыни, в которых не было решительно ничего кроме десятка гонщиков, со временем

Платформа: PC
Жанр: гонка
Издатель: Microsoft
Разработчик: Rainbow Studios
Онлайн: http://www.microsoft.com/games/motocross2















ДОСТОИНСТВА

Практически полная свобода, никаких условностей, достаточно большое количество трасс-территорий, огромное игровое разнообразие.

НЕДОСТАТКИ

Не идеальное поведение камеры, хаотично организованный игровой процесс.

РЕЗЮМЕ

Motocross Madness 2 — отличная игра для тех, кто не хочет утруждать себя изучением правил, навязанных разработчиками, и ценит простоту и динамичность.

8.5

2	VIDEO
1	SOUND
1.5	INTERFACE
1.5	GAMEPLAY
1.5	ORIGINALITY
1	ADDITIONS

начинали производить удручающее впечатление. Rainbow Studios сделала все возможное, чтобы исправить свою основную ошибку. Достаточно большие территории **Motocross Madness 2** оказались кроме всего прочего и разнообразными. Один тот факт, что они запоминаются, говорит очень о многом. Территории **Motocross Madness 2,** конечно, еще далеки от городов Crazy Taxi, но все же они оказываются полны приятных неожиданностей, которые создают бесшабашную атмосферу общего сумасшествия и веселья.

Единственное, чего не удалось сделать разработчикам, это по-человечески организовать тот самый увлекательный игровой процесс. Виновата, наверное, «свобода», которая в этом случае оказалась неуместна. Baja, Enduro, National, Stunt, Supercross — эти режимы ничем не ограничивают игрока. Любые мотоциклы, любые территории, соревнуйтесь с кем хотите, как хотите и сколько хотите. Выиграете вы или проиграете, ничего не изменится. Motocross Madness 2 сделан таким образом, чтобы мы получали удовольствие не от победы, а от процесса. Чуть-чуть упорядочивает этот хаос режим Pro Circuit, в котором есть трассы и территории из тех же Baja, Enduro, National и Supercross. После каждой победы мы получаем определенное количество денег, которые тратятся на ремонт мотоцикла и лечение гонщика. Хм... прикольно!

Режим Baja должен быть знаком любому, кто когда-либо видел первый **Motocross Madness**. Гонка по пустыням с кактусами, деревьями, кустами и единственным правилом. Необходимо проезжать через check-point'ы. Лимита на время, естественно, нет. Новоявленный режим Enduro отличается от Baja только тем, что гонка проходит в относительно цивилизованных местах. Кататься по американским деревням и костариканским аэродромам вдвойне интересно еще и потому, что территории эти живут своей жизнью. Ползающие экскаваторы и бульдозеры, неторопливо едущие по сельским дорогам грузовички и машинки, проносящиеся поезда и самолеты... Только что люди отсутствуют. Разработчики утверждают, что для **Motocross Madness 2** было создано около 50,000 объектов. Проверить это утверждение непросто, но даже если нас здесь обманывают, то обманывают ненамного. Вы можете вспомнить, например, хоть одну гонку, в которой нам предоставляется возможность прокатиться по самому настоящему лесу, лихо подрезать поезд или столкнуться в свободном поле-те с самолетом? Конечно, если уж на то пошло, то дизайнеры могли бы все-таки сделать хотя бы небольшой провинциальный городишко. Несколько десятков домов, раскиданных по большой территории — это, конечно, тоже неплохо, но все-таки не особенно эффектно.

Режим Stunt предназначен для тех, кто хочет сосредоточиться исключительно на выполнении трюков. Опять-таки ограничены вы только в своей фантазии. Сложнейшие комбы выполняются легко и непринужденно. Очень даже приятно, имеется только один минус, о котором мы поговорим чуть позже.

National — гонка на относительно замкнутой трассе на большой открытой территории, и Supercross — гонка на стадионе. Можете придумать что-нибудь еще?

Больше всего нареканий у большинства игроков вызывает физическая модель игры. Да, она нереалистичная, но по-моему это никогда не было поводом для того, чтобы игнорировать отличную гонку, которая и не претендует на высокий уровень реализма. Поведение самого мотоцикла, в принципе, соответствует действительности, а вот физические законы в игре оказались изменены самым серьезным образом. И все только для того, чтобы мы с вами получили удовольствие. Главное — не относиться к Motocross Madness 2 как к симулятору. И тогда сумасшедшие полеты над гигантскими территориями вас не испугают. Кстати, вы должны с пониманием относиться к тому факту, что большую часть времени мотоцикл проводит в воздухе. Причем порой взлетает он очень высоко. Попробуйте ради интереса выехать за пределы территории.

Графика отличная. Самый яркий пример — гонки в лесу. Деревья в **Motocross Madness 2** не просто палки о четырех полигонах. Достаточно того, что на них просматриваются даже листочки. Очень радует также то, что просматривается весьма большой кусок территории, а при приближении объекты очень плавно проявляются из тумана. Раздражает, пожалуй, только камера. И дело не в том, что она себя неправильно ведет, уезжает туда, куда ей уезжать не надо, или бессильно крутится с невероятной скоростью в тщетной попытке обнаружить потерявшегося мотоциклиста. Дело в том, что разработчики слегка переусердствовали в своем стремлении сделать игровой процесс максимально дружелюбным по отношению к нам. Дабы игрок не испытывал трудностей при обзоре окружающих пространств даже на высокой скорости, камера отплывает назад. Чем больше скорость, тем дальше камера, тем меньше фигурка мотоциклиста на экране. По-моему сие не есть хорошо. Если бы у нас была возможность стабилизировать положение камеры... Кроме всего прочего разработчики явно пожадничали с полигонами на мотоциклы и гонщиков. Однако причины сему значительно более объективные, нежели принято считать. Разработка игр на PC всегда привязана к производительности среднестатистического компьютера... Стоит ли продолжать?

На самом деле Raibow Studios создала совершенную игру для всех, кто предпочитает аркадные свободные гонки безо всяких условностей, кто любит простой игровой процесс без заморочек ненужного реализма. Динамичный, веселый и легкий **Motocross Madness 2** придется по вкусу большинству читателей «Страны Игр».

СИ REVIEW

EXCITEBIKE*64*

Платформа: N64
Жанр: мотогонки
Издатель: Nintendo
Разработчик: Left Field Productions
Количество игроков: 1-4
Онлайн: www.nintendo.com





Сергей Овчинников

До недавних пор считалось, что единственным, но зато совершенно бесценным подразделением Nintendo по производству игр, является ведомая великим и ужасным Shigeru Miyamoto студия EAD, занимавшаяся такими шедеврами, как Mario, Zelda, WaveRace, 1080 и многими другими. Заслуги же американских студий компании, которым традиционно поручались спортивные игры, всевозможные порты и прочие проекты, на которые у EAD просто не было времени, никогда не были особенно значимыми.

Д О С Т О И Н С Т В А
Отличный дизайн трасс, управление, физика.

Н Е Д О С Т А Т К И
Достаточно стандартное графическое оформление.

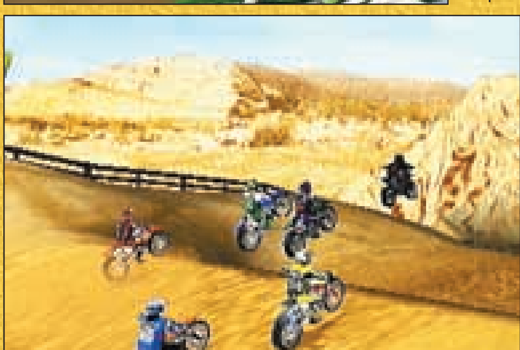
Р Е З Ю М Е
Чрезвычайно веселая и интересная игра. Даже не верится, что сделана она не японцами.

8.5

1	VIDEO
1	SOUND
2	INTERFACE
1.5	GAMEPLAY
2	ORIGINALITY
1	ADDITIONS

Однако с выходом из под пера студии NST (внутреннего звена Nintendo of America) феноменального Ridge Racer 64, который, по мнению многих игроков, в том числе и редакторов СИ, оказался даже лучше оригинальных творений Namco, роль американских разработчиков в деле создания лучших игр на N64 явно переменилась. Точно так же, как в японской EAD под присмотром Miyamoto выросло новое поколение великолепных игровых дизайнеров, так и в американских студиях NST и Left Field появилась масса талантливых людей. Результатом же стал выход еще одного выдающегося проекта под названием **Excitebike 64.**





Оригинальный **Excitebike**, вышедший еще на NES, был невероятно веселой трюковой гонкой на мотоциклах по многочисленным холмам и считался одной из лучших гоночных игр на системе. То же можно сказать и о его 64-битном сиквеле, от которого никто особенных прорывов не ожидал, совершенно не увязывая суперхит десятилетней давности с разработчиками средненьких спортивных игр наподобие бейсбола Ken Griffey Jr.

Успех **Excitebike 64** основывается на двух моментах: великолепном дизайне многочисленных трасс, больше похожих на древние стиральные доски, но только извилистые и с горками самых различных размеров. Все это подкреплено отзывчивым, удобным управлением и продуманной физической моделью, которая, не будучи реалистичной в привычном понимании этого слова, все же настолько хороша, что не доставляет никаких хлопот. При этом научиться правильно входить в повороты, приземляться без падения, взлетать над трассой выше конкурентов и умело пользоваться подгазовкой достаточно сложно, и в этом смысле игра больше походит на 1080, чем на очередной Mario Kart, тем более что и графический дизайн говорит скорее о реалистичной интерпретации популярного вида спорта. И все-таки места для веселья в **Excitebike** хватает. Мотоциклисты могут подрезать друг друга на трассе и даже применять грубую физическую силу, причем за падение противника вас награждают охлаждением двигателя, благодаря которому появляется возможность при желании еще немного увеличить скорость машины.

Графически **Excitebike** выглядит достаточно сильно. Пусть до уровня игр на Dreamcast или PlayStation2 при всем желании старенькая N64 дотянуть не может, здесь мы все же можем увидеть отлично смоделированные трассы со вполне приличными четкими текстурами и добротными световыми эффектами. При использовании expansion pack становится доступен и режим высокого разрешения, однако в этом случае картинка сжимается по вертикали, так что разрешение превращается из стандартного примерно 400*300 в полумерное 640*300. К сожалению, при этом несколько страдает и скорость вывода изображения на экран, которая снижает привлекательность такого подхода к делу. Но зато в **Excitebike** можно играть вчетвером, и такого удовольствия, уверяю, вы не испытывали со времен Mario Kart и Golden Eye. А проходя по очереди чемпионаты основного режима, можно открыть массу мини-игр от оригинального **Excitebike** до его нового варианта (старый игровой процесс с 3D-графикой), а также специальной трюковой трассы и даже таких извращений, как футбольный симулятор на мотоциклах.



Как вы понимаете, наше мнение об **Excitebike 64** складывается весьма положительным. Вместе с Ridge Racer 64 эта игра образовывает уникальный тандем, предлагающий, наверное, наилучшие в жанре игры, пусть и с понятными графическими ограничениями. Так что если вы любите хорошие гонки, то этот проект для вас.

А еще Nintendo рекламировала свою новую игру весьма оригинальными телевизионными роликами, которые с легкостью могут претендовать на звание лучшей игровой рекламы года. Трагическую трилогию «Как не надо ездить на мотоцикле» вы сможете увидеть на нашем демо-диске к этому номеру...

СИ*REVIEW*


КОМПАНИЯ "БУКА" ПРЕДСТАВЛЯЕТ ИГРЫ "3DO"
ГЕРОИ III
МЕЧА И МАГИИ
ДЫХАНИЕ СМЕРТИ
• Разнообразный игровой процесс: 104 миссии для одного игрока включающие оригинальные карты из «Возрождения Эрафии» и 47 новых карт сценариев, а так же 7 новых кампаний.
• Бесконечная комбинация игровых ситуаций: 16 классов героев, 145 боевых персонажей и семь приключенческих структур, включающие 10 дополнительных телепортеров, 23 нейтральных персонажа и 8 новых специфических типов земли с уникальными тактиками ведения боя.
• Неповторимые приключения: 138 магических артефактов, включая 12 новых комбинаций артефактов.
• Глубокая стратегия: 8 типов городов для застройки и завоевания, теперь с рвами и баррикадами из колючек.
• Многопользовательские игровые режимы: До 8 игроков могут соревноваться, либо быть союзниками при игре в режиме «за одним монитором», по локальной сети или сети Интернет.
Системные требования: WINDOWS 95/98 или NT 4.0 с установленным SP4, Pentium 133 MHz (166 рекомендуется), RAM 32 Мб, Места на жестком диске 320 Мб, Звуковая карта любая, поддерживающая DirectX 7.0, CD-ROM 4x, Мышь/ Клавиатура
Внимание! Игра может не запускаться с устройств CD-RW
ВОЯКИ
ТАКТИКА В ВОЗДУХЕ
СОЛДАТИКИ ВЗМЫВАЮТ В НЕБЕСА
Брось вызов смерти, возглавь эскадрилью "Альфа Волк" в битвах над землёй и морем, спаси пленённых в бою, сразись с гигантскими боевыми насекомыми и расстрой коварный план захвата мира злобным генералом Пластро!
★ Возьми на себя управление 3-мя игрушечными вертолётами вооружёнными управляемыми ракетами, воздушными минами, глубинными бомбами и ракетами
★ Сразись с друзьями по сети! Здесь возможны 8 отдельных уровней и 3 типа сетевой игры
★ Более 20 миссий и 10 миров ждут тебя: Цитадель в Тропиках, Песочница, Сад, Горная Деревушка, Ванная и др.
★ Защити небеса от врага, сразись с его подлодками, эсминцами, ракетницами и насекомыми-мутантами
★ Дай бой выводку насекомых-мутантов: тараканам-убийцам, стреляющим кислотой мухам, и огнедышащим муравьям
Системные требования: WINDOWS 95/98, Pentium 133 MHz (166 MHz рекомендуется), RAM 32 Мб (64 Мб рекомендуется), Видео 2Мб SVGA, DirectX 7.0 (4Мб SVGA рекомендуется), Места на жестком диске 100 Мб (275 Мб рекомендуется), звуковая карта любая, поддерживающая DirectX 7.0, CD-ROM 4x, Мышь/ Клавиатура.
КРЕСТОНОСЦЫ
МЕЧА И МАГИИ
Системные требования:
CD-ROM 4x, Мышь/Клавиатура.
3DO
По вопросам оптовых закупок: обращайтесь по тел. (095)111 5156, 111 5440
Игры компании "Бука" почтой:
Бука
BUKA ENTERTAINMENT
www.buka.ru

ДЬЯВОЛ-ШОУ

Вячеслав Назаров

Тяжко жить на свете без телевизора. Даже не столько тяжко, сколько скучно. Да, да, именно без этих черно-белых, красно-коричневых, сине-зеленых и прочих коробочек, в которых живут говорящие головы. Они демонстрирует нам передачи и фильмы с такими героями, посмотрев на которых невольно задумываешься о том, что ты, в общем-то, еще не самый запущенный вариант чуть-чуть homo, который даже немного sapiens. Также телевизоры могут помочь и в самых, казалось бы, безвыходных ситуациях. Например, они подскажут, что подарить по случаю еженедельной Субботы или просто на День Рожденья ребенку, чьи родители необдуманно пригласили вас в гости.



Watching her
Strolling in the night so white
Wondering why
It's only after dark

In her eyes
A distant fire light burns bright
Wondering why
It's only after dark

I find myself in her room
Feel the fever of my doom
Falling falling through the floor
I'm knocking on the Devil's door.

Tito & Tarantula «After Dark»

Конечно, прекрасным подарком станут игрушки, сляпанные по мотивам всевозможных мультсериалов, посвященных приключениям разнообразных чебурашек-ниндзя, Бэд-ментов и прочих героев, порожденных фантазиями недолеченных шизофреников. Ведь, в конце концов, если телевизор воспитывает из человеческих детенышей дегенератов, то надо всеми силами стараться помочь ему в таком полезном начинании. Впрочем, по большому счету телевидение и само отлично справляется с этой важнейшей функцией. Выходят новые передачи, снимаются «оригинальные» сериалы, а некоторые шоу попадают даже в компьютерные Вселенные.

Ребята из Nival Interactive отлично поработали над локализацией игры «Дьявол-шоу», в девичестве носившей название Devil Inside. Все виртуальные герои озвучивались очень неплохими актерами, а для роли культового телеведущего Джека Потрошителя даже был приглашен маг радиоволн и кудесник рекламных пауз Николай Фоменко.

ЕСЛИ ГОЛОВА БОЛИТ, ЗНАЧИТ ОНА ЕСТЬ

Если вы никогда не были на западном побережье США, то, наверное, не знаете, что самым популярным телеканалом там является Мрачный Мистический Мир Лос-Анджелеса, или просто ММMЛА. Трус не играет в бадминтон, он же никогда не будет смотреть этот замечательный канал, который специализируется на всевозможных ужасных и отвратительных явлениях. Но мы-то отважные ребята! И мы станем не только внимательно следить за передачами ММMЛА, но и принимать самое активное участие в одной из них.

Игрокам придется выступить в роли Дэйва Купера — звезды жестокого Дьявол-шоу, которое является настолько экстремальным и необычным, что по праву считается даже более шокирующим, чем передачи «В мире животных» и «Спокойной ночи, малыши», вместе взятые. В канун Дня всех Святых, или Хэллоуин, как называют его необразованные американцы, игрокам предстоит вести прямой репортаж буквально с передовой. Помогать им развлекать почтенную публику станет Джек Потрошитель, чей девиз гласит, что жизнь человека должна быть легкой, не жать и, самое главное, подходить по длине.

ДНЕМ С ОГНЕМ — НОЧЬЮ РАЗОГНЕМ

Нынешний выпуск **Дьявол-шоу** стал возможен благодаря многосерийному маньяку Вервольфу, казненному в Богом забытом 1999 году. Дело в том, что тезис о том, что хорошие люди после смерти попадают в Новую Зеландию, а плохие — в Сомали, оказался неверным. По крайней мере злодеи попадают в ад. Но и там, как пра-

Платформа: PC **Жанр:** 3D-action/adventure **Издатель:** Cryo Interactive/1С **Разработчик:** Nival Interactive/Gamesquad/Cryo Interactive **Требования к компьютеру:** P II 233 MMX, 32 Mb RAM, 2 Mb виео-акарта, 8x CD-ROM. Рекомендуется P II 400, 128 Mb RAM, 32 Mb 3D-акселератор
Онлайн: http://www.nival.ru, http://www.devil-inside.com

ДОСТОИНСТВА

Отличное графическое воплощение сатанинского шоу заслуживает искреннего восхищения. Качество интерактивного звукового сопровождения находится на самом высоком уровне. Все персонажи отлично озвучены, ну а уж голос Джека Потрошителя приведет в восторг всех любителей рекламной службы Русского Радио. С помощью разнообразного вооружения можно сколь угодно изощренно издеваться над несчастными вражескими монстрами.

НЕДОСТАТКИ

Достаточно сложное и запутанное управление в игре требует достаточно длительных тренировок для того, чтобы бойцы смогли полноценно руководить своим виртуальным альтер-эго. Свойственное жанру однообразие игрового процесса. Для того чтобы получить настоящее удовольствие от игры, стоит запускать ее лишь на компьютерах, приближенных к рекомендуемой конфигурации.

РЕЗЮМЕ

Отличная локализация одного из лучших 3D-боевиков нынешнего года. Мрачная атмосфера смерти, страха и ненависти буквально обволакивает игроков с первых же минут виртуального приключения.

7.5

1.5	VIDEO
1.5	SOUND
1	INTERFACE
1.5	GAMEPLAY
1	ORIGINALITY
1	ADDITIONS

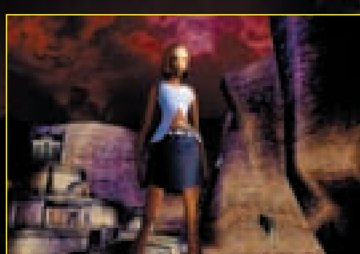


Огромное влияние на создателей игры, по их же собственному признанию, оказали такие кинофильмы, как «Сияние», «Без лица», «Семь», «Лицо со шрамом». Играя в Дьявол-шоу, вы, возможно, заметите какие-то моменты, которые напомнят вам нашумевшую «Матрицу». Однако разработчики утверждают, что это получилось якобы совершенно случайно. Ведь они начали работу над игрой аж за 14 месяцев до выхода «Матрицы» на экраны. Впрочем, мы-то знаем, когда обычно появляются пиратские копии фильмов, поэтому перед нами Gamesquad'овцы могут и не оправдываться.

вило, задерживаются не надолго. Так, Вервольф довольно быстро сколотил банду монстров и сделал ноги из царства того, кто смеет называть себя Князем Мира Сего. Выбравшись с того света, веселая компания остановилась в Голливуде, в особняке под названием «Сумеречная обитель». И стали уже некогда умерщвленные негодяи жить поживать, да разгромы учинять. Продолжалось это вплоть до Хэллоуина, когда Дэйву поручили уничтожить всех оживших мертвецов, очистив от них особняк для нужд городского хозяйства. Самое интересное, что происходить зачистка будет в прямом эфире Дьявол-шоу, сопровождаясь ехидными комментариями Джека Потрошителя, вещающего голосом небезызвестного Николая Фоменко...

ра, за годы службы зарекомендовавшего себя с самых лучших сторон и отличавшегося лишь тем, что держал у себя на столе табличку: «Конфеты и цветы не пью!», — появилась возможность превращаться в могущественную ведьму. В любом случае, для того чтобы трансформироваться из обычного репортера-терминатора в дьявольскую Диву, способную летать и сокрушать врагов ужасными заклинаниями, игрокам в облике Дэйва нужно лишь оказаться в нужном месте в нужное время. Если же вся ваша пунктуальность заключается в том, что вовремя вы приходите лишь на обед и за зарплатой, то для успешного участия в Дьявол-шоу эти привычки придется изменить.

СКОЛЬКО *ЛЕН,* СКОЛЬКО *ЗИН*



В Дьявол-шоу игроки смогут позировать перед камерой не только в качестве Дэйва, но и в обличии Дивы — страшного, но симпатичного демона. Так до конца и не ясно, откуда у бывшего полицейского Купе-

«Если говорить о жанре «Дьявол-шоу» как компьютерной игры, то проще всего описать его словосочетанием action/adventure. Однако я бы хотел избежать такого определения. Гораздо точнее будет сказать, что это «ужастик», триллер, перенесенный на ваш персональный компьютер», — сказал в интервью автор игры Хьюберт Шардо, ранее работавший над сериалом Alone In The Dark.





БЕРУТ *ЗАВИДКИ* НА *ЧУЖИЕ* ПОЖИТКИ

Дьявол-шоу создавалось с помощью специального инструмента, получившего название THEO. Он позволил художникам творить свои маленькие шедевры, практически не задумываясь об ограничениях, которые стандартно накладывают на творческий процесс такие мощные пакеты, как 3DS MAX или MAYA. Движок же игры создавался в недрах объединенных лабораторий Cryo и Gamesquad. Благодаря тому, что совместные усилия не пропали зря, игроки получили возможность практически свободно управлять виртуальной камерой, рассматривая загнивающий в смрадных объятиях зомби Голливуд. Несмотря на то, что движок способен лишь на обработку в кадре 3500 полигонов со скоростью 30 fps (это с учетом анимированных персонажей, динамического освещения и т.п.), пейзажи Дьявол-шоу отлично справляются с задачей навевания мрачной и пугающей атмосферы.

Впрочем, сумрак лос-анжелесских ночей временами станет разрываться на мелкие кусочки от вспышек выстрелов, которые будут указывать на то, что работа по возвращению беглых монстров в адские чертоги идет полным ходом. В Дьявол-шоу почти 50 врагов разной степени гадкости получат возможность испытать на своих тушках воздействие более 15 видов оружия, которым вооружены Дэйв и Дива. Среди наиболее замечательных инструментов для истребления противных супостатов можно назвать арбалет, стреляющий взрывающимися стрелами, или даже двустволку с лазерным прицелом.

Конечно, на нашем телевидении (а равно и на Западном побережье США) существует несметное множество передач, глядя и слушая ведущих которых иногда приходится все же признать, что умная мысль может придти и идиоту. Впрочем, с ее стороны это все равно будет глупостью. Поэтому для того чтобы хотя бы в телевизорах зрителей виртуальной Вселенной появилась первая правильная программа, за ее создание придется взяться нам самим. И в качестве репортера **Дьявол-шоу** у нас, наконец-то, появится шанс сделать телевизионный проект, который по достоинству будет занимать верхние строчки виртуальных рейтингов. Пока виртуальных...

СИ *REVIEW*

МАШИНА ВРЕМЕНИ

Максим Заяц



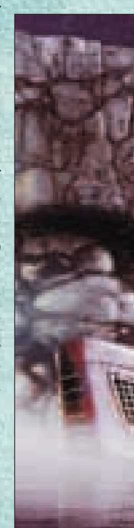
Время... Власть над ним всегда была самым заветным желанием человека. Никогда не стареть... Жить вечно... Путешествовать из эпохи в эпоху... Знать будущее... Наряду с вечным двигателем идея создания машины времени издавна владела умами людей. Многие считали это безумием. Многие посвящали этому жизнь. Эта история об одном из таких экспериментов — о машине времени, о настоящем, о будущем и о том, как опасно повелевать силами, сути которых ты до конца не понимаешь...

Платформа: PC
Жанр: adventure/action
Издатель: 1C/Nival
Разработчик: Cryo Interactive
Локализатор: Nival Interactive
Требование к компьютеру: минимум PII-233, 32 Мб RAM
Онлайн: http://www.nival.ru/

Ученый обязан быть абсолютно бесстрашным, а Джордж Уэйлс был не просто ученым, он был еще и англичанином. Готовя изобретенную им машину к первому путешествию во времени, он совершенно не задумывался о возможных последствиях этого эксперимента. Будущее манило и завораживало его. 1 января 1893 года Джордж Уэйлс осуществил свой эксперимент. Он перенесся на 800000 лет вперед... и стал пленником мира далекого будущего. Его машина исчезла, а без нее он не мог вернуться назад в свое время. Конечно, все могло быть гораздо хуже — по крайней мере сам он остался цел и невредим, обитатели Города Песочных часов оказались очень похожими на людей, и он даже понимал их язык... Однако вскоре Джорджу пришлось познакомиться с одной весьма неприятной особенностью мира Песка — Волнами Времени. Проходя через тело человека, они способны изменить его возраст, стереть память. Волны Времени влияют на всех по-разному, и первое превращение в ребенка стало для Джорджа большим сюрпризом. Он узнал о том, что его путешествие вызвало временной катаклизм, грозящий уничтожить вселенную. Единственное существо, способное предотвратить катастрофу и вернуть его домой — бог Песка Хронос, которому поклоняются все обитатели этого мира. Однако для того чтобы добраться до него, нашему герою предстоит пройти длинный путь, полный опасностей.

«**Машина Времени**» — новая игра от Cryo Interactive, изданная в России компаниями «1С» и Nival — представляет собой крайне удачный сплав двух жанров: adventure и action. Следуя прихотливым изгибам сюжетной линии, мы путешествуем по миру Песка, общаемся с его обитателями и решаем различные головоломки. Типичный квест, скажете вы. Но что абсолютно нехарактерно для квеста — в «Машине Времени» нам приходится сражаться с врагами, используя оружие и магию. У нашего персонажа имеются два показателя, о которых стоит беспокоиться — песок (фактически, жизненная энергия) и Джад-гаррел (мана). Это вносит в игру динамику, которой так недостает большинству представителей жанра adventure.

Магия мира Песка, или Хрономантия, основана на манипуляциях со временем. Заключенные в специальных хрономантических сферах мистические существа лемуры (не путать с земным аналогом, здешние лемуры — настоящие монстры, питающиеся песком человеческих тел) порой готовы поделиться с нами частицей своих знаний. Именно от них мы получаем новые заклинания. Обитатели мира песка бессмертны в нашем понимании, но это отнюдь не означает, что мы не можем избавиться от врагов раз и навсегда... почти навсегда. Дегармонизировать противника — означает забрать весь песок его тела. Лишенный песка обитатель этого мира исчезает, а возродившись вновь, полностью утрачивает свою память — согласитесь, это мало чем отличается от гибели. Большая часть заклинаний Хрономантии делится на атакующие и защитные. К числу последних относятся не только различные виды магической брони, но и невидимость, без которой наша жизнь в мире Песка была бы совсем печальной. Платой за применение магии является Джад-гаррел — местный аналог маны, запасы которого можно пополнять с помощью различных предметов.



Загадки, с которыми мы сталкиваемся по ходу игры, можно считать абсолютно логичными — я не нашел ни одной головоломки, которую можно было бы счи-





тать чрезмерно сложной или скучной. Сюжет «**Машины Времени**» до известной степени нелинеен. Никто не ведет нас за руку по миру Песка: мы можем упустить какой-то квест, не взять необходимый предмет или не сделать что-то важное — и тогда сюжетная линия игры изменится, порой незначительно, а порой и весьма ощутимо. Однако тупиковых ситуаций, по счастью, не бывает — разве что окажешься один на один с толпой врагов, не имея возможности пополнить запасы песка и Джад-гаррела.

Качественная графика в играх всегда являлась стандартом для Cryo Interactive, однако на этот раз результат превзошел все ожидания. «**Машина Времени**» оказалась на стыке двух стилей — еще не трехмерная, но уже не плоская — и от каждого из них взяла только самое лучшее. Работу художников, создававших пререндеренные игровые фоны можно оценить на «отлично» — старательно прорисованы мельчайшие детали ландшафтов и зданий, все они отличаются большим разнообразием и безукоризненным стилем. Органично вписать в этот мир полностью трехмерных персонажей казалось задачей поистине неразрешимой, но разработчики с честью выдержали это испытание. Такое сочетание оказалось наиболее выгодным — если бы игра была полностью трехмерной, невозможно было бы добиться столь высокой детализации. Вместе с тем у играющего возникает полная иллюзия того, что окружающий мир объемен. Конечно же, не обошлось и без накладок. Камера, которая по идее должна всегда выбирать наилучший ракурс, имеет свои собственные представления о том, что значит «наилучший». Резкая и неожиданная смена точки обзора порой мешает сориентироваться в незнакомом месте, однако ко второму-третьему эпизоду игры вырабатывается своего рода привычка, и проблема снимается сама собой. Зато проблема с позиционированием персонажа относительно других игровых объектов, увы, остается с нами до самого конца игры. Избежать ее было невозможно: не следует забывать о том, что трехмерные объекты расположены на плоском фоне. Безуспешные попытки «правильно» встать перед рычагом или спрыгнуть со скалы под огнем противника способны порой изрядно потрепать нервы.

В случае с «**Машиной Времени**» к традиционному тандему издатель/разработчик следует добавить еще и компанию, осуществившую перевод игры на русский язык. Для «Нивала» локализация продукции Cryo Interactive постепенно становится хорошей традицией. Появившаяся в продаже полгода назад «Атлантида 2» положила начало целой серии игр: «Фауст», «Помпеи», «**Машина Времени**». Качество их локализации никогда не вызывало нареканий, и «**Машина Времени**» в этом плане не стала исключением: удачно подобраны голоса актеров (главного героя озвучивает Дмитрий Харатьян), хорошо переведен текст. Помимо обзора в этом номере мы публикуем полное прохождение игры. Уверен, она подарит вам немало приятных часов.

СИ*REVIEW*





Summer Special





Не будем тратить место на глупые высказывания о неожиданно хорошей или плохой погоде, внезапно обрушившейся на наши седые головы, или о приступах ностальгии по старым добрым фильмам, помешавшей нам написать хоть словечко в рубрике Widescreen за последние пару месяцев. На самом деле причина столь долгого нашего пребывания за границами журнальных полос заключается в том, что весенний сезон – это самое сонное и непродуктивное время во всем киногоду. А раз нет хороших или хотя бы достойных упоминания фильмов, то нет и рассказов о них. Впрочем, это скучное время уже позади. С этого момента и до самого конца года ведущие студии будут радовать нас самыми многообещающими своими релизами. А рубрика Widescreen, соответственно, будет пытаться во всем этом ужасе разбираться, по мере своих возможностей, разумеется.

Сегодняшний выпуск по всем статьям необычный: большое количество фильмов, на этот раз никак тематически не объединенных, исключая лишь тот факт, что все они входят в группу так называемых «летних блокбастеров», непривычно большой объем рубрики – все это должно помочь вам сориентироваться в потоке летнего кино, чтобы любого из вас можно было разбудить среди ночи и заставить перечислить все потенциальные блокбастеры с датами выхода, именами режиссеров и актеров. Ну... может и не до такой степени, но все же кое-что полезное из этого материала вы наверняка почерпнете. А начнем мы с фильма, о котором мировая пресса с увлечением говорит как о худшем кинопроизведении всех времен и народов.

☺ Battlefield: Earth

Жанр:	апокалиптическая комедия
Студия:	Warner Bros
Режиссер:	Roger Christian
Звезды:	John Travolta
Бюджет:	$45 000 000
Сборы в США:	$14 500 000



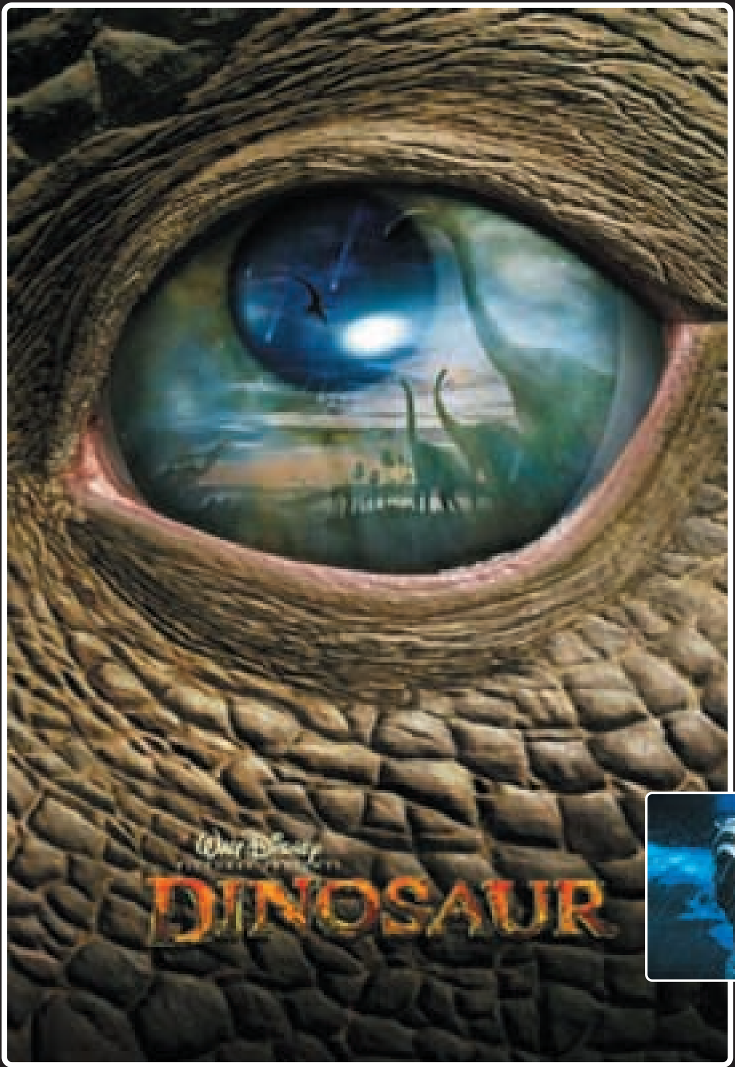
Невероятная по художественному исполнению, стилю, масштабности и занудливости лента, поставленная по достаточно известному фантастическому роману основателя весьма популярного среди интеллектуалов религиозного течения сайентологии Рона Хаббарда. Впрочем, роман этот, что вполне естественно, был упрощен и переработан в типичный голливудский сценарий, с неизменной злой инопланетной расой, жаждущей уничтожить человечество. Оригинальность подхода лишь в том, что в данном случае эти самые злобные инопланетяне колонизировали планету уже после того, как человеки самостоятельно угробили ее ядерной войной. Собственно же «столкновение интересов» происходит лишь тогда, когда психлосы (а именно так называются здесь пришельцы) решают поймать десяток-другой опустившихся до животного уровня местных дикарей для выполнения ими кое-какой примитивной работы. Разумеется, среди пойманных оказывается некий герой, который благодаря своим исключительным качествам будет выбран пришельцами для самостоятельных рейдов за полезными ископаемыми. Сами же пришельцы преследуют совершенно непонятные цели. Их лидер, которого играет неподражаемый Джон Траволта, стремится как можно быстрее покинуть планету, ожидая продвижения по службе, остальные же вроде бы хотят выкачать из нее максимум ресурсов. Впрочем, это не мешает им готовить планы по уничтожению Земли. В добавление ко всем несуразностям сюжета Battlefield: Earth страдает еще двумя чрезвычайно неприятными болезнями: плохой режиссурой и недостатком динамики. Почти всю первую половину фильма мы проводим вместе с жутким, загримированным по самое не хочу Траволтой с двумя длиннющими соплями в носу, которые по задумке позволяют пришельцу дышать в земной атмосфере. Вот Траволта в баре попивает дивный напиток, вот его мучает командование, отказывая в повышении, вот он в ярости готов убить наглого человека, пытающегося сбежать из клетки, а вот он уже втолковывает ему нюансы вождения летающего аппарата. Вся эта красота продолжается примерно час десять и настолько скучна, что зритель неминуемо засыпает. Заснул на сеансе в супер-пупер американском кинотеатре с шикарным звуком, огромным экраном и, как назло, чертовски мягкими креслами и я. Но зато вовремя проснулся к финальной части, когда люди поднимают долгожданное восстание, радостно садятся в «Харриеры» и разносят гигантскую хрустальную базу инопланетян вдребезги. Грандиозные спецэффекты в BE поставлены с настоящим размахом и чувством стиля. Впрочем, как и весь фильм. Просто кроме дизайна и весьма занимательных последних минут действия в этом двухчасовом «шедевре» нет ничего, что бы могло привлечь хоть минимум внимания. Это кино исключительно для фанатов Хаббарда и Траволты (который, кстати, согласился исполнить роль в фильме исключительно из любви к роману. И вообще считается, что он является активным членом этой сайентологической секты.), хотя, конечно, это и не худший фильм на свете, все-таки посоветую ходить на него, заранее настроившись на миролюбивый иронический лад. В противном случае держитесь от кинотеатра подальше, ведь возврат денег за билет, купленный на плохой фильм, не предусматривается.

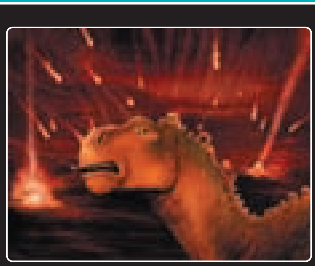
Dinosaur

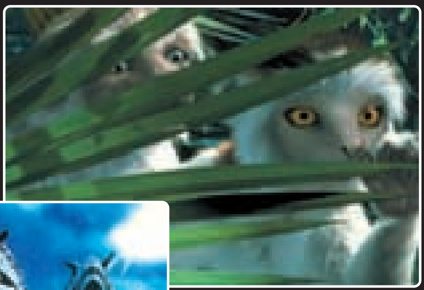
Жанр:	компьютерная динодрама
Студия:	Walt Disney Pictures
Бюджет:	$120 000 000
Звезды:	игуанодоны и тиранозавры
Прогноз сборов в США:	$170 000 000

Одна из самых масштабных и дорогих картин студии Walt Disney за последние годы, бюджет которой равен сумме, потраченной Джорджем Лукасом на съемки первого эпизода Star Wars, дебютировала в США в конце мая и была с энтузиазмом встречена всеми фанатами современных 3D-технологий. Disney применила в своем киномультфильме совершенно уникаль-

F – фантастика ☠ – триллер ♥ – мелодрама ☺ – комедия



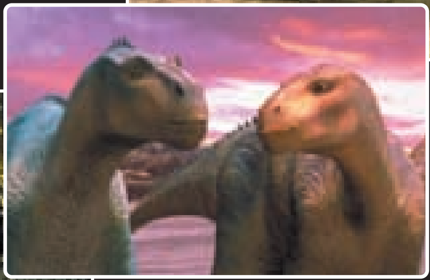


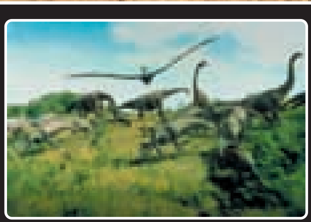






ный прием, сначала засняв все сцены фильма на пленку, а потом уже наложив на фантастически красивые фоны живой и неживой природы (джунглей, красочных долин, озер и, естественно, пустынь) компьютерных 3D-персонажей, большинство из которых — динозавры. В результате же получилась работа, по внешнему виду радикально отличающаяся от работ той же студии Pixar, которая в своих мультиках предпочитает моделировать полностью трехмерный мир. Вполне естественно, что на генерацию всех персонажей, да еще и окружающего мира, производительности даже Pixar'овских суперкомпьютеров пока не хватает. Сделать же только сверхдетализованных персонажей намного проще, так что диснеевские ископаемые выглядят на экране живее, красивее и детальнее, чем у любого Спилберга. Очаровательные же натурные съемки «открыточного» качества делают фильм настолько визуально привлекательным, что первые пять минут (в которые нам, естественно, показывают все красоты диномира) просто не можешь придти в себя от восхищения. Эффект усиливался, по крайней мере, в случае с вашим покорным слугой, цифровым проектором в кинотеатре, который давал сверхчеткую, немерцающую и недергающуюся картинку с великолепными цветами. Увы, даже в Америке эта технология еще мало распространена, а попали мы на этот цифровой сеанс вообще по чистой случайности, выбрав среди множества кинотеатров Сан-Франциско именно тот, в котором есть специально оборудованный под «цифру» зал. Новая студия 3D-анимации, которую Disney уже опробовал в мультике Tarzan, оказалась весьма и весьма продуктивной, уже в первом своем серьезном проекте достигнув прямо-таки сногсшибательного качества графики и анимации. Конечно же, остаются еще проблемы с реалистичностью движения персонажей (впрочем, никто же никогда не видел, как на самом деле ходит тиранозавр, что бы там не говорили палеонтологи), мимикой, движением мелких деталей, например, шерсти у обезьян, которая двигается исключительно целыми клоками, но никак не отдельными волосками. Из-за двухмерной картинки на заднем плане создатели фильма старались особенно не вращать и не масштабировать камеру, чтобы не создавать себе лишних трудностей при синхронизации движений динозавров и картинки на фоне, и это становится достаточно заметно уже после первого получаса просмотра. Однако в целом визуальный ряд выполнен на большую и жирную пятерку. Увы, этого нельзя сказать о сюжетной стороне блокбастера. Даже будучи фильмом, ориентированным на детскую аудиторию, Dinosaur мог бы быть поизобретательнее. Однако все, что мы получили вместо эпической сказки о гибели динозавров — это странноватое вольное переложение истории Тарзана с совершенно безумными сексуально озабоченными персонажами и дикими взаимоотношениями между видами животных. В принципе, этого можно было ожидать, ведь формула успеха Disney вот уже пять лет как не претерпевает абсолютно никаких изменений. Но, увы, с каждым разом диснеевские мультики становятся все пошлее, глупее и похоже, вскоре бу-

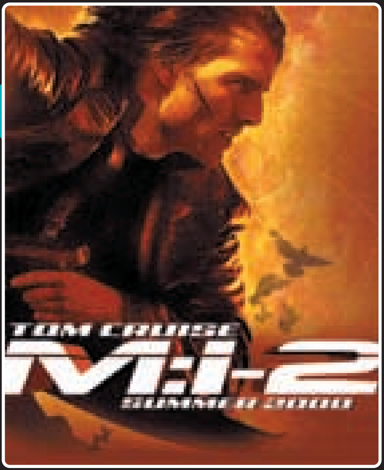






–мультфильм –боевик –исторический



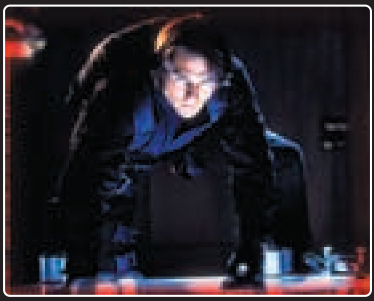


дут привлекать нас исключительно визуальными своими качествами. Напоследок хочется отметить невиданный для фильма от Disney разгул насилия в Dinosaur со всяческими сценами поедания тиранозаврами всяких животных и даже вполне реалистично выглядящей кровью. На такой жестокий фильм детей пускали только с родителями и только начиная с тринадцатилетнего возраста. Так и хочется порой поиздеваться всласть и налепить табличек Censored на все кровавые разборки динозавров в фильме, прямо как в Starship Troopers, и наслаждаться видом без всякой боязни превратиться с годами в маньяка-убийцу ящериц и крокодилов. Несмотря на немного разгромный тон обзора, посмотреть новое техническое чудо от души рекомендую всем. Туповатое, слащавое, слишком политкорректное, но невероятно красивое кино.

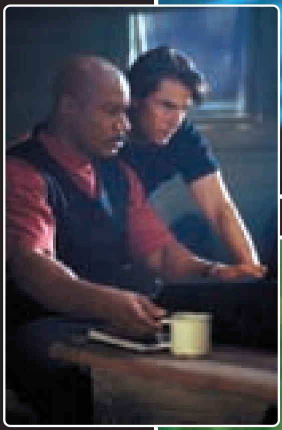
Mission: Impossible 2

Жанр: мегабоевик с Крутым Томом крутого Ву
Студия: Paramount
Режиссер: John Woo
Звезды: Tom Cruise
Бюджет: $110 000 000
Прогноз сборов в США: $250 000 000

По замыслу авторов внезапно возродившегося шпионского сериала Mission: Impossible — это не просто замена устаревшей и приевшейся Бондиане, а настоящая ей альтернатива. На смену неторопливому, аристократичному и насквозь занудному агенту 007 приходит герой, который ценит опасность так же, как Бонд ценит водку с мартини. Он умен, быстр, ловок и смел, и все это в одном флаконе. Сериал конца шестидесятых годов был весьма популярен (кстати, его недавно показывали и у нас), а премьерное появление M:I на большом экране с Томом Крузом в главной роли в 1996 году было чрезвычайно эффектным. И хотя первый фильм немного страдал некоей перегруженностью сюжетной линии (уж слишком много там было незначительных персонажей и событий, которые только запутывали и без того лихо закрученную историю), первый блин попал в точку. Для Mission: Impossible 2, который помимо всего прочего станет для массового американского зрителя первым фильмом с любимым красавчиком Крузом за последние три года, был выделен уже весьма солидный бюджет в 110 миллионов долларов (из которых 25 автоматически отчисляются... сами знаете кому), а главное — супермодный гонконгский режиссер Джон Ву, снявший в Америке уже несколько нашумевших фильмов — от «Face/Off» до «Broken Arrow». Надо сказать, что новая серия получилась намного более зрелищной и яркой, чем предыдущая. Фирменный стиль Ву именно в M:I-2 воплотился в эдакую феерию рукопашных схваток, погонь и перестрелок с непременными операторскими трюками якобы а-ля The Matrix, хотя на самом деле Ву экспериментировал с такой работой камеры еще до прорыва Matrix-стиля. Обстановку несколько усложняют обязательные «романтические» элементы картины. С постановкой мелодрам у Джона Ву, естественно, не просто плохо. С этим у него никак. Поэтому, несмотря на фантастическую красоту актрисы и несомненный актерский талант Круза, ничегошеньки путного в этом направлении в фильме не получается. Тем более обидно, что все эти мелодраматические бредни отнимают значительную часть экранного времени. Все остальное в фильме просто великолепно. Меньше слов, больше действия, причем действия максимально зрелищного, чего только одни гонки







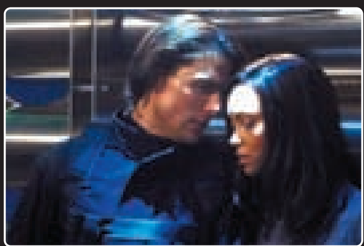


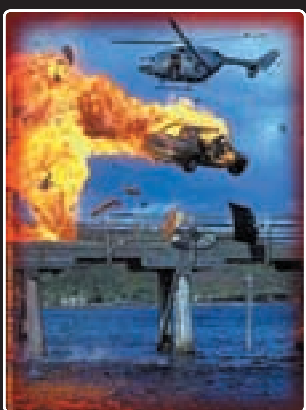




F — фантастика ☠ — триллер ♥ — мелодрама ☺ — комедия







на супермотоциклах стоят. Кстати, большую часть (посчитано точно — 95 процентов) трюков в фильме Том Круз исполнял самостоятельно, так что и на отвесной скале он висит совершенно настоящий, и мотоцикл на переднее колесо ставит он же — прямо-таки энциклопедия начинающего каскадера. А вообще приятно посмотреть, как человек за какие-то жалкие 25 миллионов так выкладывается. Ждете окончательного мнения? Всем смотреть обязательно! По всей видимости, лучше и масштабнее фильма этим летом увидеть не удастся. В Штатах M:I-2 уже побил рекорд Star Wars: Episode I по сборам за первые дни показа, уступив лишь второму Jurassic Park, так что народ за кино своим кошельком уже проголосовал. И если вас не тошнит от одного вида мордашки Тома Круза, немедленно бегите за билетами...

Titan A.E.

Жанр:	Космический 2D/3D триллер, или «Красота по-американски».
Студия:	20th Century Fox
Бюджет:	$70 000 000
Прогноз сборов в США:	$150 000 000

После солидного успеха слишком детской, непосредственной и не слишком дружащей с Российской историей «Анастасии» анимационное подразделение студии Fox наконец-то догадалось, что делать мультики на одном уровне, а в чем-то даже и лучше, чем Дисней, не только можно, но и нужно. Заручившись поддержкой больших боссов и заполучив фантастический для мультфильма бюджет, создатели Titan A.E. замахнулись на создание самого насыщенного спецэффектами фильма года. Причем позвольте вас заверить, речь здесь идет не только о количестве, но и о качестве. Не знаю, как воспринимали мир другие люди, но после просмотра на большом экране рекламного ролика Titan AE, немедленно последовавший за ним Dinosaur уже не производил особенного впечатления. Titan: After Earth, а это полное название мультика, — космическая анимированная драма, повествующая о судьбе экипажа космолета, который стал свидетелем неожиданного и загадочного уничтожения планеты Земля. Тайну этой катастрофы и предстоит разгадать героям фильма. Никаких других подробностей о сюжете авторы фильма не сообщают. Мол, пойдете в кинотеатр и сами все увидите. Не спорю, увидим. Давайте лучше пока поговорим о том, как же все это нарисовано. Все персонажи в Titan нарисованы в классическом 2D-стиле, разве что с несколько подчеркнутыми контурами, сделанными по технологии cel-shading, что делает их немного похожими на персонажей из Sega'вской Jet Set Radio или Eidos'овского Fear Effect. Все же окружение героев также создано средствами анимации, но только компьютерной. Абсолютно все сцены в фильме сделаны с использованием 3D-моделирования, и это в сочетании с обычными рисованными персонажами придает какую-то особую грацию и стиль происходящему на экране. Более того, этот подход делает сам мир в кадре куда более контрастным и нереальным, и порой кажется, что ты попал на страницы какой-нибудь космической «Алисы в Стране Чудес». Простo удивительные ощущения. К сожалению, мы пока не можем сказать ничего дельного ни о сюжете фильма, ни о качестве диалогов или глубине интриги, однако опираясь на увиденное в ролике, можно точно сказать, что это зрелище не из тех, что можно пропускать.

Продолжение следует...

–мультфильм –боевик –исторический

ЭКСПЕРТЫ: Станислав ВАСИЛЬЕВ, Андрей КУЗИН

в сотрудничестве с www.3dnews.ru

3DNEWS

НОВОСТНАЯ ЛЕНТА

Fe

PIXAR СТАВИТ NVIDIA И 3DFX НА МЕСТО

Цитата с сайта nVidia:

Достижение уровня анимации, как у Pixar в реальном времени было мечтой индустрии в течении многих лет. Имея двухкратную производительность GeForce 256 и попиксельную технологию шейдинга, GeForce 2 GTS стал большим шагов вперёд для достижения этой цели.

Впрочем и 3dfx грешна тем, что упоминала Toy Story от Pixar, рассказывая о прелестях T-Buffer. Зря они вспомнили Pixar...

Да они просто не понимают что такое "Уровень анимации, как у Pixar" (нет, конечно их инженеры понимают, но их менеджеры и рекламщики просто не рубят, или просто считают, что вы не понимаете)

Анимация как у Pixar, работает в 8 сотен тысяч раз медленнее реального времени на процессорах нашей визуализирующей базы. (Уж я то уверен, там более 1000 процессоров в базе, и у нас бы наверное заняло отрендерить все кадры в Toy Story 2 около 50 дней работы визуализирующей базы. Это около 1.2 миллиона процессоро-часов на 1.5 часа фильма. Значит это 800.000 кратный лаг по сравнению с реальной жизнью)

Вы действительно верите, что их игрушки в миллионы раз быстрее наших процессоров в серверах Ultra Sparc? Каков шанс, что мы не поставили бы эти игрушки на каждом столе? Они ведь стоят всего пару сотен баксов. Почеме бы nVidia не передать нам партию на тестирование? Только подумайте, какую рекламу они могли бы извлечь из этого!

И не забывайте, что описание сцен к TS2 колеблется между 500Мб и 1Гб на сцену. Чтобы читать такие данные в реальном времени, потребовалась бы производительность около 96Гб в секунду. Думаете ваш AGP порт столько переварит? Подумайте лучше...

Если следовать закону Мура (в 10 раз производительнее через 5 лет), даже если бы их сегодняшнее железо было бы в 80 раз мощнее, чем сегодня, им бы потребовалось 20 лет, прежде чем их железки смогли бы обрабатывать в реальном времени то, что рендерим мы на наших рабочих станциях. И уж не говоря о том, что через 20 лет Pixar даже близко не будет заинтересован в том качестве графики, которое сегодня используется в Toy Story 2. [...]

Ну что тут скажешь? Специалисты от графики, однако. Хотелось бы лишь уточнить, что динамика развития акселераторов несколько выше, и не полностью укладывается в закон Мура. Впрочем даже при двухкратном перекрытии срок сокращается до десятка лет. Но не стоит забывать, что разговор не идёт даже о подобных режимах рассчёта освещения и вообще детализации. Конечно никто не попытается достигнуть в реальном времени того качества, какое достигается при работе полноценных алгоритмов рендеринга, работающих над сценами часами... Знающим английский рекомендуем прочитать исходник на Silicon Investor.

Кроме того, не стоит забывать, что nVidia не сказала, что пройдена большая часть пути. Как верно замечено в одной из западных конференций, лестница может быть и из 10000 ступеней, а с выходом GeForce 2 сделан основополагающий шаг. Очень интересные дебаты состоялись в разделе комментариев Firing Squad, анонсировавшего эту новость вчера вечером.

ТЕСТИРОВАНИЕ RADEON 256?

Сайтом Chip Online было заявлено, что проведено тестирование карты на Radeon 256, работающем на более низкой, нежели запланировано для коммерческих плат, частоте. Карта тактовалась на 176Mhz чипа и 352Mhz памяти. К сожалению Chip Online обьявила, что представители ATi просили не выдавать сравнительную производительность Radeon, и пришлось обойтись текстовым описанием. Так, по словам Chip, ядро Radeon несколько медленнее GeForce 2 и Voodoo5 5500 в Quake 3 Arena, и вероятно на этом сказалась низкая частота технического сэмпла. В Unreal Tournament плата была значительно медленее конкурентов, в Test Drive 6 плата отстала на 50-60%, но почти сравнялась при работе в труколоре с GeForce DDR, а 3DMark 2000 не обнаружил мультитекстурирования. Вывод однозначен — сырые драйверы. В Indy3D карта уступила лишь GeForce, обогнав Voodoo5.

Но интересно тут другое. ATi своеобразно прореагировала на обзор, официально заявив, что представители сайта не получали никаких плат из рук компании, и плата получена незаконным способом.

НОВЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ ЯДРА UNREAL

Первые беты ядра Unreal были украдены из Epic года так три назад. После выхода Unreal ядро постепенно развивалось и модифицировалось. Сегодня мы имеем его в существенно модифицированном виде в Unreal Tournament, а в скором времени увидим первые модификации в играх Anachronox и Rune. Впрочем Epic не собирается останавливаться на достигнутом, и обещает ещё модифицировать ядро. Мы уже писали о том, что наконец из поддержки исключаются API, поддерживаемые единственным производителем и отключается софтверная часть. Такой шаг позволит существенно оптимизировать производительность, поскольку нет необходимости выбирать приемлемые для нескольких API способы программирования. Epic обещает, что в дальнейшем ядро Unreal будет улучшено для более красочного и эффектного воспроизведения открытых пространств. Задача не так проста, как кажется. Если вспомнить последние шутеры, то даже в самых открытых из них основная часть приключений происходит в замкнутых помещениях. Движки, способные работать с открытыми пространствами большой площади обычно очень медленны, либо примитивны. Не нужно ходить далеко за примерами — Trespasser, Tribes, Delta Force 2, Isle of Morg. Программисты Epic планируют ввести столь серьёзные изменения, что открытые пространства будут выглядеть даже эффектнее, чем в ожидаемой игре Halo. Вы не знаете что такое Halo от Bungie? (1)



Выглядит потрясающе, оценить ещё несколько скринов можно на ScreenShots.NET. Кроме того Epic собирается наполнить внешний мир растениями и предметами. Видели Treemark? Значит представляете, какие нагрузки будет испытывать система при попытке отрисовать грамотные модели деревьев. Впрочем Epic не собирается сходить с ума, создавая полигональные модели. Пока разговор идёт о хитрых трюках, способных показать эффектные модели флоры и фауны. Для придания рельефизации планируется использования карт высоты с большой степенью детализации. Кроме того, для решения проблем с ресурсами системы вероятно будет улучшена система поддержки многоуровневых карт, основатель перепахано BSP ядро, проведена его интеграция с ядром, работающим с картами высоты. Интересно, что основной проблемой больших пространств является количество полигонов, выводимое в кадре, для достижения приемлемой детализации. Для оптимизации работы ядра обычно используют динамический уровень детализации, алгоритм, отсекающий и подменяющий слишком сложные модели на удалённом расстоянии. Метод опробирован давно, и его слабые стороны хорошо известны. В частности, даже качественный LOD бывает весьма заметен в динамике, когда модель заменяется другой моделью, с меньшей детализацией. Кроме того, возникают большие накладки с использованием свободной оперативной памяти, в которой приходится хранить как высокодетализированные, так и низкодетализированные модели. Epic планирует отказаться от динамического уровня детализации для террейна в пользу поддержки T&L. Что? Фирма, ядро которой всегда упоминалась всвязи с 3dfx и Glide поддержит то, что в течение полугода продвигает nVidia? Почему бы и нет... Таким образом, введя аппаратный T&L, Epic переложит работу над массивными данными по рельефу поверхности на GPU акселератора. К моменту выхода обновлённого ядра скорее всего не будет недостатка в таковых, тем более, что GeForce 256 должен к тому моменту вплотную приблизиться к черте $100 за плату. В целом, все эти нововведения похоже предназначены для однопользовательской игры. Если Epic удастся повторить атмосферность и глобальность первого Unreal в U2, то iD придётся очень сложно покорпеть, чтобы вернуть себе корону лидера. Впрочем о перспективных возможностях Trinity Engine мы тоже весьма наслышаны. Что-то в последнее время мы больше стали играть в UT, чем в Q3 :-)

"ВОДЯНЫЕ ЗНАКИ" ДЛЯ ЗВУКА

Компании, занимающиеся качественной звукозаписью, озабочены возможным использованием "звуковых водяных знаков". По аналогии с бумажной технологией, эта технология вводит в звучание слышимую информацию о копирайте и в перспективе может быть использована для решения проблем с будущим аудио-пиратством DVD-Audio дисков. Специалисты считают, что использование "аудиоводяных знаков" существенно ухудшит качество звучания. Особенно актуально это именно сегодня, когда стандарт защиты DVD-Audio ещё не определён.

RENDITION ВСЕХ ОБГОНИТ?

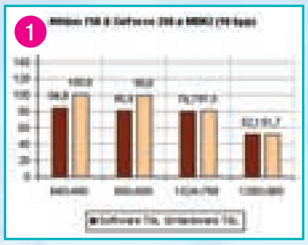
Компания Rendition, акселераторы которой первыми были поддержаны первым Quake, после покупки компанией Micron не сделала ничего нового для рынка акселераторов. Сайт Chick's Hardware взял интервью у одного из основателей компании, а один из его ответов очень интересен:

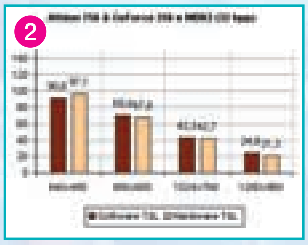
Покупка нашей компании была великой вещью для Rendition (без всякого политиканства, просто факт). Это дало Rendition возможность выйти из гонки за корону 3D производительности, и вступить в R&D фазу (прим. R&D = Research & Development — исследования и разработка). Мы надеемся, наш опыт в работе с памятью, графикой и основной логики окажет Micron непревзойдённую пользу в достижении пропускной способности, каковой в течении нескольких лет не сможет достигнуть ни один конкурент.

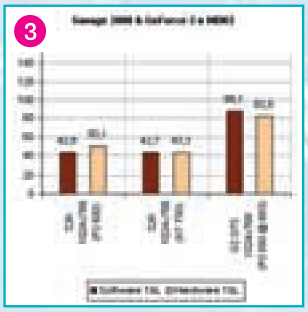
Что тут можно добавить? Самым узким местом акселератора сегодня стала память, а Micron и Rendition сейчас работают над Embedded Memory. Если вспомнить таких классиков теоретической производительности, как BitBoys, то анонсированная ими технология XBA, призванная решить проблемы с пропускной способностью, была напрямую связана с Embedded Memory. Выводы можете сделать в меру своего воображения.

MDK2 *И* АППАРАТНЫЙ *T&L*

MDK2 поддерживает аппаратный T&L GeForce 256/GeForce 2. Произведённые замеры производительности показали, что в разрешениях до 1024x768 игра выигрывает в производительности при включении аппаратного T&L, после 1024x768 начинается лимит скорости заполнения, и производительности процессора уже хватает, чтобы нагрузить игру полигонами. При этом измерения производились на системе с Athlon 750Mhz, то есть далеко не самым слабым процессором. Учитывая, что T&L производительность мало зависит от скорости центрального процессора, можно предположить, что на более слабом процессоре разница в производительности будет ещё больше. Вот несколько результатов тестов, проведённых участниками нескольких западных форумов (1).







В 16-ти битном цвете GeForce 256 выглядит очень неплохо. Понятно, что чем выше разрешение, тем больше требуется Fillrate, и наступает момент, когда карта не успевает проводить растеризацию для уже обсчитанной геометрии, а значит fillrate становится лимитирующим местом. Это доказывают и тесты в truecolor (2).

Заметно, что в высоких разрешениях производительность значительно упала. Вполне прогнозируемый результат. Непонятно лишь, почему результаты без T&L начиная с 800x600 становятся немного выше. Впрочем это можно списать на погрешность измерений. Но это результаты GeForce 256, вот результаты GeForce 2 и Savage 2000. К сожалению тестовых платформ уже несколько, и они весьма различны (3).

Сразу видно, что победителем является GeForce 2, однако бенчмарки Savage 2000 показывают одну важную деталь — T&L карты работает, и даже обеспечивает небольшой прирост производительности. И более того — сравните производительность Savage 2000 и GeForce 256 с предыдущего чарта, станет заметно, что производительность фактически идентична. А вот G2 вырывается вперёд в два раза. Впечатляюще. Более подробные бенчмарки в текстовом виде можно посмотреть в конференции Gamers.COM.

ОТНОШЕНИЕ *NVIDIA* К *ПРОБЛЕМАМ* GEFORCE

Официальная реакция nVidia на вопрос, как компания относится к проблемам GeForce 256 и некоторых материнских плат:

Да, существуют некоторые проблемы у такой комбинации: ПК с установленной Windows'98 на логике AMD Irongate и GeForce 256, работающем в AGP 2x режиме. В такой конфигурации есть определённая чувствительность у софта — некоторые игры будут часами работать нормально, а некоторые не будут. Мы нашли, что стабильность зависит от AGP 2x режима, и установка системы в AGP 1x разрешает проблему. Побочным эффектом является снижение производительности, варьирующееся в интервале от 2 до 8 процентов, в некоторых популярных тестах и играх. Многие системы на Athlon работают, используя AMD Irongate, и многие будут связывать проблему как несовместимость Athlon и GeForce, хотя на самом деле это несовместимость набора логики и GeForce 256.

3DFX *ОТЛОЖИЛА* ВЫХОД *VOODOO5*

То есть как? Буквально на днях было заявлено, что карты ушли в продажу, и модель 5500 уже может быть куплена за $299? Теперь 3dfx передумала, и отложила продажи. Выпущен официальный пресс-релиз, где указано, что платы поступят в продажу через неделю или две, а дополнительное время компания потратит на то, чтобы убедиться, что "её собственный товар имеет действительно высокое качество". Оказывается и так бывает...

СИ-*ЖЕЛЕЗО*

ЭКСПЕРТ: LIKE OFF (likeoff@mail.ru)

Материал предоставлен сайтом nap.newmail.ru
3DNEWS

МОДЕМ ДЛЯ ПЛОХИХ ЛИНИЙ.

ОБЗОР ДЕВЯТИ МОДЕМОВ.

Друзья познаются в беде, а модемы — на плохих линиях. Именно такой линией я и обладаю. О моей АТС говорить можно долго, но весь разговор сведётся к тому, что аналоговая телефонная станция была построена в 1959 году, и с тех пор никаких изменений в лучшую сторону на ней произведено не было. Кабели уже давно затекли, распределительные шкафы стоят в сырых местах, а помехи от многочисленных трамваев, троллейбусов, контактных сварок, и т.д. не дают разговаривать даже днём. Прибавить к этому ещё и то, что мой телефон работает через уплотнение (АВУ), что затрудняет многие функции модема. К счастью, параллельных абонентов и работающих через блокиратор у меня нет. Ну и хорошо.

За время существования у меня телефона я перепробовал более 20 различных модемов разной стоимости и категории (от совсем дешёвых, до магистральных) и скажу, что даже в таких условиях возможна хорошая работа с интернетом. Прежде, чем продолжить, дам необходимую информацию, чтобы мне не говорили, что с такой линией я должен быть рад, что вообще могу разговаривать по телефону. Самую быструю скорость на моей телефонной линии показывал модем Motorola Premier 3400. Этот модем мог спокойно установить связь на 33600 (больше он просто не мог), но поддерживать её долго он был не в состоянии. Связь рвалась через каждые полчаса, а то и чаще. Рекордное время безразрывной связи показывал модем ZyXEL U-1496 E+. Этот модем мог держать связь по 10 часов подряд, и даже больше, хотя больше я не пробовал. Недостаток такого коннекта был в одном — низкая скорость (14400), так как этот ZyXEL не поддерживал большую. Справедливости ради скажу, что все модемы я тестировал на предмет соединения с разными модемами, на разных АТС. Так что, и на такой плохой линии возможна работа с интернетом. И именно на эти показатели я стал ориентироваться при выборе модема для покупки. И ещё одна особенность моей линии. Все модемы прекрасно ловят сигнал "занято". Почти все.

Скажу сразу, что меня интересовал исключительно модем и его способности работать с другими модемами. Голосовые, факсовые и другие дополнительные функции меня слабо волновали. Да они и вообще мало кого интересуют. Поэтому, выбирать приходилось как из обычных модемов, без излишеств, так и из более дорогих, которые могут принимать голосовые сообщения, определять номер, отсылать и принимать факсы.

Больше всего модемов продаётся в ценовом диапазоне до 100 долларов. Причём, цены на них плавно поднимаются с 18$ и выше. Здесь каждый волен покупать, что ему вздумается. Переступив через диапазон в 100$, выбор становится уже и сложнее. Моделей модемов дороже 100 долларов мало, и это, в основном, продукция 3Com и ZyXEL. Выбор и тестирование мы начнем именно с дешевых моделей.

DIAMOND SUPRAEXPRESS 33.6I

Продукция компании "Diamond" известна всем и уже давно. Дешёвыми модемами Supra заполнен весь рынок.

Diamond SupraExpress 33.6i — это полноценный (не софтовый) модем, использующий шину ISA. Модем собран на чипе Rockwell. Печатная плата зелёного цвета, высотой почти в два раза меньше, чем железная планка. Два гнезда под телефонную вилку. Что интересно, эти гнёзда посажены параллельно, так что не имеет значения, в какое из них подключать телефонный шнур. На модеме нет никаких разъёмов для подключения микрофона, или наушников. Инсталляция простая и не вызывает осложнений. Можно спокойно использовать как стандартные драйвера, так и драйвера от производителя. Запускаем Norton Commander, затем терминал. Именно программой, работающей из-под DOS хотелось проверить, как бы этот модем работал без фирменных драйверов.

Из-под терминала NC модем Supra практически не управлялся. Отказывался воспринимать какие бы то ни было команды, не отвечал на запросы и вообще вёл себя странно. С трудом удавалось заставить его набрать номер. И вот тут начинались ошибки. Модем между цифрами номера издавал непонятный сигнал, и после этого начинал беситься. Вместо шести цифр номера набиралось более десяти различных цифр, в результате чего модем попадал не туда, куда нужно. Иногда он просто переставал набирать номер, не дойдя до последней цифры. Причём, эти его особенности проявлялись не только из-под DOS, но и из приложений Windows. Худо-бедно, но всё же удавалось заставить его набрать именно тот номер, что надо.

Пищалка модема при соединении воспроизводила ужасные, режущие слух звуки. Причём, отключить звук у модема так и не удалось, как и не получалось вообще изменить громкость. Во время сеанса связи пищалка частенько выдавала непонятные звуки, или просто фонила.

Но всё же Supra устанавливала связь. Пределом скорости для этого модема было 24000. Связь держалась весьма неустойчиво и частые ретрейны делали работу ещё хуже. Сигнал "занято" этот модем ловит на третьем гудке. Причём, ловит всегда, без промахов.

Ещё немного поэксплуатировав этот модем, пришлось удалить его из компьютера.

Выводы: ужасное качество набора номера, просто отвратительный писк динамика, который ещё и трудно отключить, довольно неплохая скорость соединения. Этот модем стоит своих денег (порядка 30 долларов), но подойдёт только на первое время. Лучше всего его заменить при первой же возможности.

ACORP 56EMS

Фирма Acorp всегда старалась подчеркнуть что она брэнд. Делать из торговой марки легкоузнаваемый бренд — нетривиальная задача. Лучше всего выделиться высоким качеством изделий, второй путь — задрать цену до заоблачных высот и тем прославиться в устах народа, а третий — выпускать всё подряд и ставить большой такой логотип на всю поверхность изделия. Acorp пошла третьим путём. Поэтому, практически на всём — от клавиатур и мышек и до компьютерных кулеров можно встретить значки Acorp. Видать, подошло время выпускать и модемы. Мне эти модемы хвалили все. В каждом магазине, в который я обращался, мне советовали купить именно этот модем. На вопрос чем же он так хорош, отвечали — низкой ценой и высокой скоростью, а также тем, что он поддерживает стандарт 56к (к56Flex). Но что же представляет из себя этот модем на плохих линиях, не знал никто.

Acorp 56EMS — это внешний модем, подсоединяющийся к COM порту. Сам модем имеет современный



дизайн, чем-то напоминающий модемы IDC, на нём есть все положенные модему индикаторы (9 штук), светящиеся красным светом. На задней стенке есть гнёзда для подсоединения микрофона и наушников, две телефонные розетки — для подключения телефона и линии. Ручной регулятор громкости отсутствует. В комплекте идет CD с драйверами. Модем собран на чипе Rockwell и имеет Flash ROM для апдейтов и обновлений.

Так насколько Acorp является брэндом? При исследовании прилагаемого драйвера оказалось, что они являются обычными референс драйверами Rockwell. Так что, если фирма Acorp и оптимизирует драйвера для своих моделей модемов, то на CD писать их стесняется.

Модем превосходно работает как в Norton Commander, так и под Windows. Встроенная пищалка издаёт звук опять таки похабного качества, но громкость звука можно регулировать программно. Есть также возможность регулировать уровень сигнала, причём Acorp 56EMS позволяет регулировать его в широких пределах.

Скорость до 56k достигается благодаря совместимости модема со стандартом K56Flex.

Максимально установленное соединение удалось лишь на скорости до 21600. Обычно же, скорость устанавливалась на 19200 и 16800. Однако, так как этот модем собран на чипе Rockwell, то в процессе работы он может как поднимать, так и опускать скорость, в зависимости от качества связи. Но выше 21600 скорость так и не поднималась.

Есть нарекания и к тому, как модем ловит сигнал "занято". На моей линии Acorp 56EMS ловил сигналы "занято" на шестом гудке. Иногда модем вообще отказывался понимать занятость линии, чем бесспорно огорчал.

Выводы: Acorp 56EMS — дешёвый внешний модем на чипе Rockwell. Обладает всеми необходимыми свойствами, поддерживает соединение на скорости до 56к. Есть нарекания к определению занятости линии. Для работы на плохих линиях и старых АТС вполне пригоден.

ELINECOM 33.6 EXT

Модемы фирмы ElineCom очень сильно распространены на рынке компьютерного оборудования. И объясняется это, прежде всего, низкой ценой.

Перед тем, как я взял на пробу этот модем, я слышал, что ElineCom 33.6 очень хорошо подходит для линий, сильно удалённых от АТС. Обусловлено это высоким уровнем выходного сигнала, который, кстати, не регулируется. На плохих линиях этот сигнал может отражаться от узлов линии и гасить исходящий сигнал, что приводит к понижению скорости.

Сам модем имеет тёмно-серый пластиковый корпус с большой кнопкой Power на лицевой стороне. Все необходимые индикаторы присутствуют на передней панели под стеклом. Все они имеют красный цвет, кроме зеленого индикатора Power.

Корпус модема вообще удивляет. И, прежде всего, своей аккуратностью. Корпус сделан очень качественно, на задней стенке под открывающейся крышечкой (!) расположены два телефонных разъёма, гнездо для подключения к компьютеру через COM порт; на правой боковой стенке имеются гнёзда для подключения микрофона и наушников. Регулятор громкости отсутствует. Модем нежит слух приятным звуком, по сравнению с другими. Номер набирается при помощи электромагнитного реле.

ElineCom 33.6 способен работать на выделенной линии. Но для выделенной линии обычно покупают чуть-чуть более дорогие модемы.

В комплекте с модемом поставляется диск с драйверами и утилитами, плюс документация с описанием комманд и регистров модема.

LIKE OFF *(likeoff@mail.ru)*



И хотя, как написано в документации, модем адаптирован к российским линиям, скорость, которую ему удалось установить на моей линии, не превышала 19200. Часто она вообще колебалась в пределах 14400. ElineCom держал связь неуверенно, часто уходя в долгие ретрейны и разрывая коннект.

Выводы: очень дешёвый внешний модем. Подойдёт для хороших линий, или для слишком удалённых от АТС. Для плохих линий этот модем не подходит, так как его слишком сильный сигнал отражается от всех узлов и нелинейностей линии. Лучше не спешить с покупкой этого модема и присмотреться к другим моделям.

DIAMOND *SUPRA* EXPRESS *33.6I VI*

Ещё один модем Supra от фирмы Diamond Multimedia. Этот модем имеет много отличий от того, который мы рассмотрели раньше, хотя и выполнен на чипе Rockwell. Но, прежде всего, о внешнем исполнении.

Внутренний модем Diamond SupraExpress 33.6i VI имеет интерфейс ISA, стандартных размеров печатную плату зелёного цвета, одно гнездо для подключения телефонной линии, гнёзда для подключения наушников и микрофона. На плате есть разъём для подключения дополнительного устройства (вероятнее всего, звуковой карты). Большая часть всех деталей платы закрыта чёрным пластмассовым непрозрачным чехлом с небольшими прорезями. Чехол закрывает плату как с передней, так и с задней стороны. Динамик на плате отсутствует, и регулировать громкость не имеет смысла. Вообще, эта Supra — очень тихий модем. В отличие от других, он не набирает номер при помощи стандартного внешнего реле, что делает набор номера абсолютно бесшумным, а отсутствие всякого рода пищалки вообще превращает модем в бесшумное устройство. Таким образом, если работать с интернетом при использовании программы, которая сама восстанавливает потерянную связь, то процесс по набору номера и восстановлению связи будет протекать невидимо и неслышимо. Идеальный выбор для ночной работы. Но тут следует также учесть, что модем имеет лишь одно телефонное гнездо, а значит во время набора номера подсоединённые параллельно телефоны будут позвякивать, и придётся их отключать. Но всё же такая тихая работа модема немного непривычна.

Как и предыдущая Supra, этот модем не управляется из Norton Commander, и вообще отказывается даже набирать номер. Под Windows работа идёт просто замечательно. Модем хорошо работает как с фирменным драйвером, так и в качестве стандартного модема Windows. Эта Supra схватывает сигнал "занято" на третьем гудке. Нареканий по определению занятости нет. Наличие на плате Flash ROM позволяет производить апдейты, так что можно настроить модем под любую страну.

Теперь о главном — о скорости связи. Модем без труда устанавливает связь на 24000, 26400. В процессе работы, в зависимости от качества связи, скорость может повышаться и понижаться. У меня скорость повышалась до 33600.

Модем уверенно держит связь без ретрейнов и не терял её на протяжении нескольких часов. Что особенно порадовало, так это тот факт, что для достижения таких показателей модем даже не пришлось настраивать. Практически все настройки, которые хоть как-то могли повлиять на скорость связи остались без изменения.

Ещё один плюс этого модема — статистика. Её более чем предостаточно. По команде модем выдаст информацию о линии, скорости соединения и ещё много всяких цифр, которые обычному пользователю совершенно не нужны и не понятны.

После работы с этим аппаратом я могу сказать следующее: внутренний, незаметный тихий модем идеально подходит не только для ночной работы в доме, но и для работы в офисе, если вы хотите незаметно для других получить доступ к интернет. Ведь ничто, кроме, возможно, позвякивающего параллельного телефонного аппарата, не выдаст работы модема. Supra превосходно ловит сигнал "занято", связывается на высокой скорости, и, в зависимости от качества связи, ещё больше увеличивает её, и это при способности так хорошо держать связь.

Выводы: Этот модем я смело рекомендую счастливым владельцам плохих линий.

3COM *USROBOTICS* SPORTSTER *33.6* EXT *VI*

Sportster, в просторечии просто шпрот. Этот модем известен российскому пользователю с давних пор. Именно он наряду с другими моделями 3Com был очень популярен в своё время. И популярность эта оправдана. Дело в том, что этот модем имеет много функций, как, например, голосовая почта, рассылка факсов и другие. Но это меня не интересовало.

В комплекте с модемом поставляется много документации, CD с драйверами и утилитами. Этот модем имеет встроенный микрофон, качественный капсуль для воспроизведения звука, регулятор громкости кнопочного типа, все необходимые индикаторы, 2 гнезда для подключения к телефонной линии, гнездо для подключения к компьютеру через Com порт. Благодаря оригинальному дизайну, модем может устанавливаться как в вертикальное, так и в горизонтальное положения. Качество 3Com всегда было выше всяких похвал. Именно поэтому цена модемов USRobotics почти всегда завышена.

Модем легко управлялся как под DOS, так и под Windows. Большинство стандартных команд работало на этом модеме без каких-либо претензий. Модем очень хорошо понимал сигналы "занято".

Однако, на деле Sportser оказался слабоват. Коннект устанавливался лишь на 19200. Модем держал связь уверенно, но не долго. Так что использовать его для работы в интернет оказалось нецелесообразно.

Что ещё можно сказать о модеме, который итак уже давно знаком большинству пользователей? То, что благодаря использованию в модеме Flash ROM его можно подвергнуть апдейтам, что, возможно, поможет добиться лучших результатов на хорошей линии. Но не на моей.

Выводы: очень качественный модем, имеет множество функций, которые обязательно будут востребованы пользователями, ведь мы повседневно испытываем потребности в отправке и приёме факсов, а также в использовании голосовой почты. Встроенный динамик, по всей видимости, можно занести в минусы данного аппарата, так как очень часто модем находится в недоступном месте, где до него трудно достать. На плохих линиях использование этого модема не рекомендуется, так как он устанавливает соединение на невысокой скорости и нередко теряет его.

CREATIVE *MODEM* BLASTER *V.90* PCI *DI* 5655

Шина ISA отжила своё. И всё больше устройств, ранее использовавших шину ISA переделываются под PCI. И это не связано с тем, что шина PCI имеет большую пропускную способность. Просто всё чаще начинают попадаться материнские платы, не имеющие ISA слотов. Конечно, переход на новый уровень всегда несёт с собой некоторые проблемы, как, например, несовместимость со старыми программами.

Creative Modem Blaster v.90 PCI — один из тех новых модемов, который устанавливается в шину PCI.

Сам модем имеет небольшие размеры, на нём установлены чипы Creative, трансформатор, триггер набора номера. На задней панельке модема имеются два гнезда для подключения к телефонной линии. На плате установлена пищалка очень низкого качества, очень похожая на ту, что установлена в модеме Supra 33.6i. Несмотря на то, что этот модем является голосовым, на нём нет гнёзд для подключения наушников и микрофона. Все голосовые операции требуют наличия звуковой карты.

Модем способен соединяться на скорости до 56Kps, отправлять и принимать факсы на скорости до 14400, соединяться с факсами группы G3. Для использования в видеоконференциях имеется поддержка протокола v.80

Несмотря на то, что это PCI модем, системные требования не завышены: Pentium 100, 16MB of RAM, 20Mb free on HDD, Windows 9x, VGA Graphics card, Sound card, CD-ROM.

Модем поставляется в RTL варианте. В коробке с аппаратом также вложен телефонный шнур, компакт диск с драйвером и программами, несколько бумажных листков, называемых инструкцией по установке, несколько гарантийных наклеек, регистрационная карта и всё. Больше ничего. Ничего лишнего, чтобы облегчить стоимость модема. Посмотрев на комплектность поставки, начинаешь сожалеть, что старая добрая традиция вкладывать полноценную инструкцию в коробку с модемом начинает исчезать.

Для инсталляции потребуются драйвер с CD. Стандартным этот модем не устанавливается. И это понятно, ведь стандартные модемы не должны использовать шину PCI. Возможно, уже скоро PCI модем станет таким же обычным делом, как и PCI звуковая карта. Тогда можно будет считать PCI модемы стандартными.

На компакт диске кроме драйвера поставляется скудное описание команд AT, а также программы Internet Explorer 5.0, Audiohighway (для проигрывания звуковых файлов через интернет сервер www.audiohighway.com), COMMUNICATE! LITE (для реализации звуковых и факсовых возможностей модема).

Установив все необходимые драйвера и немного изменив настройки, я начал тестировать ModemBlaster на плохой линии. И тут выяснилось, что Modem Blaster v.90 PCI DI 5655 вообще не оптимизирован к работе на плохих линиях. Прежде всего, это касается определения занятости линии — данный Blaster совершенно не ловит сигнал занято. Это единственный модем, который вообще отказывался верить в занятость линии, чем удивляет. Честно говоря, я сам с трудом мог расслышать гудки сквозь шум, издаваемый пищалкой. А уж если говорить о качестве воспроизводимого звука через эту пищалку, то оно, мягко говоря, отвратительное. Порой сквозь шумы невозможно расслышать, как вообще устанавливается связь. Громкость пищалки имеет два положения — включено и выключено. Номер набирается при помощи триггера, так что если отключить звук, то этот процесс будет абсолютно тихим.

Modem Blaster v.90 PCI DI 5655 не имеет статистики, и даже узнать параметры соединения на нём проблемно.

Modem Blaster v.90 PCI DI 5655 довольно часто просто не мог установить связь с удалённым модемом. А если ему это удавалось, то скорость не превышала 19200, но уже при первом ретрейне она понижалась до 16800 и держалась на этом уровне. Вообще, модем плохо переживал ретрейны. Я бы даже сказал, что в двух случаях из пяти модем не мог пройти ретрейн и вешал трубку. Связь Blaster мог поддерживать не очень долго. Поэтому можно смело говорить, что для плохой линии Modem Blaster v.90 PCI DI 5655 не пригоден.

Выводы: Поработав с Modem Blaster v.90 PCI DI 5655, я сделал вывод, что Creative создала модем, не приспособленный к работе на плохих линиях России. Невозможность этого модема ловить сигнал "занято", отсутствие статистики, низкая скорость установки связи, низкая чувствительность к изменению параметров линии, — всё это говорит против данного продукта. Единственный хороший параметр этого модема — возможность быстрого программного апгрейда.

СИ-*ЖЕЛЕЗО*

http://www.gameland.ru
#12(69), ИЮНЬ 2000

Сергей ДРЕГАЛИН при участии всей редакции «Страны Игр» и студии Snowball

Окончание. Начало смотри в номере 24 за декабрь 1999 года.

КЛУБ СТРАТЕГИЧЕСКИХ ИГР

ФИНИТА ЛЯ КОМЕДИЯ

Эта встреча — особая.

Особая, потому что она станет завершительной в цикле статей, посвященных Magic: The Gathering и другим карточным стратегическим играм. Пришел момент расставания или, если хотите, момент истины.

Давайте вместе вспомним, о том, как все начиналось. В один прекрасный день мы подумали, «а почему бы не?..» и решили поделиться всеми теми знаниями о Magic: The Gathering, которыми обладали. Так появился Клуб Настольных Стратегических Игр, просуществовавший около полугода на страницах журнала. Основная задача, которую мы ставили перед собой, заключалась в популярном изложении всей информации об игре. Мы хотели не просто выдать «на-гора» свод правил, а показать, ПОЧЕМУ люди играют в Magic: The Gathering, почему тратят бесценные часы свободного времени на магические дуэли. Мы хотели увлечь вас игрой так же, как и увлекаемся ей сами.

В первых вводных статьях мы рассказали об основных правилах Magic: The Gathering (СИ #57), прошлись по ее истории (СИ #58), затем переключились на турнирные и «многопользовательские» игры (СИ #59, СИ #60), после чего временно оставили Magic: The Gathering и обратились к другим карточным играм (СИ #61 — Battletech, СИ #62 и #63 — Middle-Earth: The Wizards), потом вновь вернулись к хэдлайнеру и промыли косточки новому набору Nemesis (СИ #65), и завершили весь этот материал повествованием о Mythos (СИ #67). Вот такая была долгая история.

Теперь же самое время подвести итоги наших встреч. За эти полгода позиции Magic: The Gathering в России заметно укрепились. Это видно и по вашим письмам, и по тем вопросам, которые звучали несколько месяцев назад, и которые звучат сейчас. Забавно вспомнить наивные «А нужно ли платить за существо каждый ход?», на смену которым пришли «...расскажите об эффективных комбах!». В общем, казалось бы, все замечательно, популярность игры растет не по дням, а по часам, фэндом расширяется... Но так ли все безоблачно? Нет ли у медали обратной стороны? И вот тут придется сделать очень неприятное признание — нет, не все так гладко, как может показаться с первого взгляда. Увы, у ошеломляющей популярности Magic: The Gathering есть и отрицательные черты, о которых нельзя умолчать.

ГРЯЗНАЯ СТОРОНА МЕДАЛИ

Начинаем этот раздел с тяжелым сердцем. Почему — вы поймете далее, а пока приведем одну цитату, взятую с сайта крупной фирмы, имеющей непосредственное к **Magic: The Gathering.**

«Официальное заявление от компании ***.

В последние несколько месяцев в клубах *** и *** встречались случаи пропажи колод, альбомов, денег, документов, верхней одежды. Компания *** провела расследование случая воровства нескольких редких карт. Вор был изобличен, его вина полностью доказана. После этого он сам был вынужден сознаться в своем поступке. К сожалению, этим человеком оказался один из бывших работников компании.

Правильно говорит народная мудрость, что вор всегда останется вором. Этот человек позволил себе воровать не только в компании, где он работал, у своих же сослуживцев и смотреть, как они из своей зарплаты расплачиваются за украденное. Он даже посчитал для себя возможным украсть несколько уникальных редких карт лично у директора компании.

Мы считаем, что подобные люди должны стать объектом презрения не только среди поклонников MtG и ролевых игр, но и среди любых порядочных людей, и просим всех, кто имеет возможность распространить это сообщение на своих сайтах и в других местах, сделать это, дабы донести эту информацию до максимально большего количества людей. Кроме того, просим всех игроков, которые имеют основание подозревать этого человека в пропаже личного имущества или что-то знают о его неблаговидных поступках, обращаться в администрацию компании. Будет проведено дознание, и этот негодяй понесет ответственность».

Для нас это стало, без преувеличения, настоящим шоком. Дело в том, что мы не раз общались с человеком, который помогал нам в подготовке материала. Немолодой уже мужчина, занимающий не самую последнюю должность в крупной и перспективной компании... И вдруг он оказывается вором.

Мы бы не хотели обсуждать личные мотивы этого человека. Бог ему судья. Просто этот инцидент — одно из предвестий развивающегося нездорового ажиотажа вокруг **Magic: The Gathering.**

Собственно, случаи фанатизма вокруг какого-то культового явления хорошо известны и ни раз были выставлены на показ. Сумасшедшие фанаты музыкальных исполнителей, футбольных команд, киноактеров и киноактрис — список можно продолжать до бесконечности. Везде есть свой экстрим, который обожают журналисты и публика... но не переносят истинные ценители.

Вот именно это и задевает больше всего. Пусть даже человек замыкается на чем-то (пока абстрагируемся от **Magic: The Gathering**), пусть он живет в вымышленном мире — это его право, его личная свобода и способ самовыражения. Но опасность заключается в том, что граница между увлечением и слепым фанатизмом очень размыта. И если в какой-то момент она оказывается, перейдена, то последствия могут быть самыми печальными. Наглядный пример мы привели выше.

Все чаще можно видеть людей, которые увлеченно обсуждают «преимущества белой вини над синем контролем». Кто-то сочтет их чудаковатыми, кто-то понимающе улыбнется и подумает, что «все равно круче черного суицида еще ничего не придумано», а кто-то присоединится к спору... И это абсолютно нормально. **Magic: The Gathering** — в первую очередь ИГРА, а не безотчетная жажда обладания картами. Мы призываем вас — получайте удовольствие от ПРОЦЕССА игры, от эмоционально-интеллектуального поединка с оппонентом, но храни вас Бог от перерастания здорового увлечения в навязчивую манию. Надеемся, вы внемлите призыву.

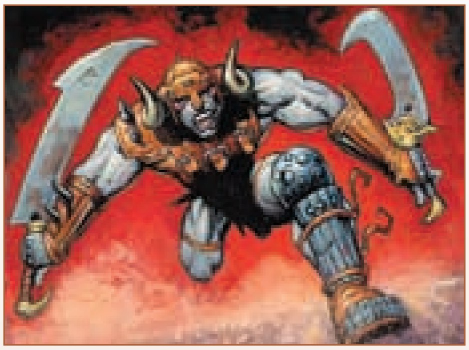
БОЕВОЕ ПРОШЛОЕ, ТРИУМФАЛЬНОЕ НАСТОЯЩЕЕ И ПЕРСПЕКТИВНОЕ БУДУЩЕЕ

На этом давайте закончим этот неприятный и скользкий разговор. Мы довольно долго пытались избегать данной темы, но чаша терпения переполнилась. Будем считать — выговорились и точка.

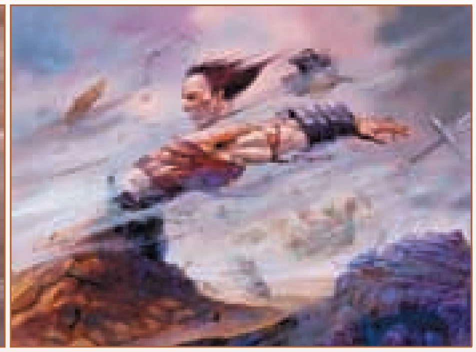
Вернемся к нашему хэдлайнеру — **Magic: The Gathering**. Вряд ли в далеком 1993 математик Ричард Гэрфилд (**Richard Garfield**) мог себе представить, то его детище уже через несколько лет покорит мир и завоюет сердца миллионов поклонников. Семь лет триумфа, семь лет славы — и, похоже, игра не собирается сдавать своих позиций, оставаясь лидером.

Конечно, последнее утверждение можно оспорить, приведя в качестве примера мегапопулярный **Pokemon**, от которого без ума буквально вся Америка и Япония. Но тут не нужно забывать, что **Pokemon** ориентирован на совершенно иную аудиторию (читай, возрастную категорию), нежели **Magic: The Gathering**. По сложности, разнообразию и интеллектуальной насыщенности игры отличаются так же, как таблица умножения отличается от... ну, например, таблицы преобразований Лапласа. А в своей «весовой категории», **Magic: The Gathering** — безотносительный лидер, и особенно это касается России.

http://www.gameland.ru







Magic: The Gathering не останавливается на достигнутом и продолжает развиваться. Успешно пережив шесть редакций, обзаведясь эпической сюжетной линией, выработав свой художественно-оформительский стиль, создав глобальную турнирную систему, игра не собирается сдавать позиций и обладает солидным потенциалом для дальнейшего развития.

С завидной регулярностью появляются и дополнительные наборы к игре. Когда вы будете читать этот номер, то в продажу поступит последний сет трилогии **Masquerade** под названием **Prophecy**. К сожалению, мы сдаем это материал буквально за несколько



дней до официального релиза и можем поделиться только априорной информацией.

Сначала общие сведения о наборе: дата выхода — 5 июня 2000 года, число карт — 143 штуки. Приятным нововведением стали **Spellshapers**, которые за активацию своих способностей требуют сброса не одной, а двух карт, но при этом производят совершенно убийственный эффект. Кроме этого, появились новые очень мощные существа — **Avatars**, которых при определенных ситуациях можно ввести в игру за смехотворно низкую стоимость. Например, **Avatar of Will** (**5/6, flying**) стоит 6 единиц бесцветной маны и две единицы синей маны. Но если у оппонента нет на руке ни одной карты, то стоимость **Avatar of Will** понижается на 6 единиц бесцветной маны! Согласитесь, неплохо вывести существо с такими характеристиками за сущий бесценок.

Более подробно рассматривать этот набор нет смысла, так как к моменту выхода журнала информация автоматически устареет (кстати, Интернет просто изобилует априорными данными о наборе). Увы, это издержки производственного цикла, и ничего с этим поделать нельзя... Впрочем, мы уверены, что вы самостоятельно сможете оценить качество и эффективность **Prophecy**, а также выделить наиболее сильные и перспективные карты.

Magic: The Gathering уже вошла в историю, как классика жанра **CCG** (**Collectible Card Game**). Быть может, она исчезнет из поля зрения уже через пару лет, а может быть продержится на плаву еще лет десять-пятнадцать... Тут трудно сделать точный прогноз. Но в любом случае, **Magic: The Gathering** останется первой игрой, с которой все началось.

На прощанье, мы от всего сердца пожелаем вам покорять и осваивать не только **Magic: The Gathering**, но и другие стратегические игры. Не забывайте, что главное правило — получать удовольствие от процесса, а не от результата... И на этом поставим точку.

СЕТЕВЫЕ *РЕСУРСЫ*

Мы публиковали в первом выпуске Клуба несколько ссылок на наиболее популярные сетевые ресурсы по **Magic: The Gathering**. Теперь этот список заметно расширился — спешите посетить:

Раздел **Magic: The Gathering** на сайте **Wizards of the Cost**: **http://www.wizards.com/magic**. Самый официальный из официальных сайтов.

Сайт компании «**Саргона**» — официального представителя компании **Wizards of the Cost** в России — находится по адресу: **http://www.sargona.ru**.

Американский сайт, где можно продать/купить карты **Magic: The Gathering**, расположен здесь: **http://www.mtgcards.com**. Дорого, но посмотреть можно.

Великолепный сайт, где собрано огромное число карт с полным описанием, картинками и удобной базой данных расположился по адресу: **http://yavapai.ccgnews.com/**.

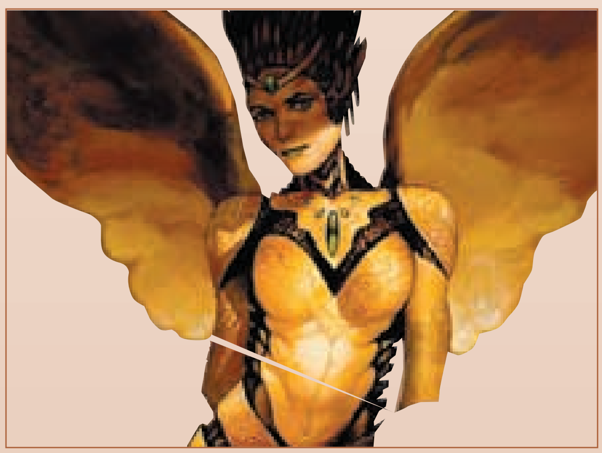
Профессиональный русскоязычный сайт московского клуба **Magic the Gathering**, находится по адресу: **http://www.mtg.ru/**.

Самые последние и свежие новости (на английском языке) можно найти на этом сайте: **http://www.mtgnews.com/**. Кстати, именно на нем раньше всех появляются новости о картах из еще не вышедших наборов.

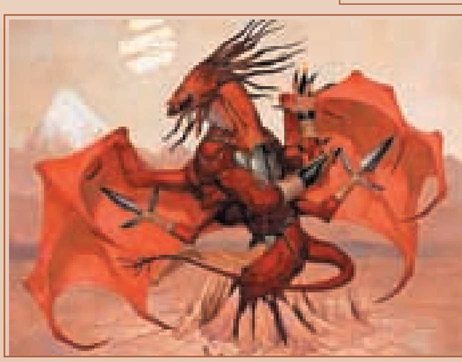
Один из лучших (если не самый лучший) РУССКОЯЗЫЧНЫЙ сайт, целиком и полностью посвященный **Magic: The Gathering** находится по адресу: **http://www.mtg.ag.ru/**. Здесь можно найти не только отличные аналитические статьи, но даже беллетристику и поэзию, посвященную игре.

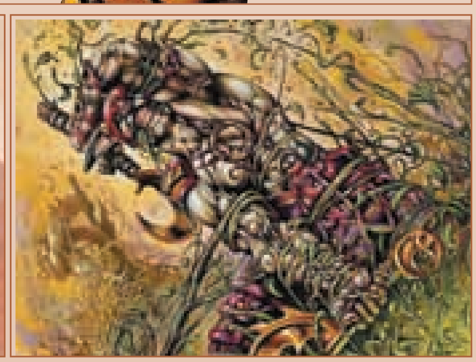
Официальный сайт хорошо известного клуба «**Даймонд**» располагается по адресу: **http://www.diamond21.ru/club/**.

Если вам интересно узнать МНОГО нового о созданиях колод, добро пожаловать сюда: **http://www.thedojo.com/**. На сайте собрана самая полная информация о составлении дек — начиная от примеров, и за-









Сергей **ДРЕГАЛИН** (*dreg@gameland.ru*)



канчивая аналитическим статьями.

MAGIC: *THE* GATHERING—*СОФТ*

❶ Magic: The Gathering — Interactive Encyclopaedia

Вещь замечательная — полная подборка карт (с крупными качественными иллюстрациями!), апдейты через Интернет, возможность сетевой игры... В общем, все отлично, за исключением одного — цены. Извольте выложить за это удовольствие 80$. Может быть эта сумма в перспективе несколько снизится, но...

Бесплатной альтернативой **Magic: The Gathering — Interactive Encyclopaedia** выступают три нижеследующих программы.

❷ **Magic Suitcase** — база данных по всем картам, к сожалению, без картинок

По нашему личному мнению, **Magic Suitcase** выполнен даже более удачно, чем **Magic: The Gathering — Interactive Encyclopaedia.** Единственный его минус — отсутствие иллюстраций карт. А в остальном — тот же набор возможностей при более удачном интерфейсе.

❸ **Apprentice** — игра в **Magic: The Gathering** через Интернет

Очень популярная программа, представляющая собой эдакий **ICQ** для поклонника **Magic: The Gathering.** С ее помощью вы можете играть в **Magic: The Gathering** в онлайне.

❹ **NetDraft** — драфтовая игра в **Magic: The Gathering** через Интерент

Эта программа аналогична предыдущей с той лишь разницей, что предназначена для проведения драфтовых турниров.

Последние три программы можно закачать с сайта **www.dragonstudios.com** — еще одна ссылка в вашу коллекцию сетевых ресурсов по **Magic: The Gathering.**

MAGIC: *THE* GATHERING— *КОМПЬЮТЕРНЫЕ* ИНКАРНАЦИИ

Увы, на данный момент не анонсировано ни одной глобальной игры по **Magic: The Gathering.** По крайней мере, ничего помпезного и мощного не предвидится. Видимо, причина кроется в очень сложной реализации искусственного интеллекта оппонента.

Пока существует только две игры, базирующихся на **Magic: The Gathering** — одна от **Acclaim**, а вторая — от **Microprose.** Первая по-своему неплоха, но ее «убил» real-time, который несовместим с вдумчивой походовой игрой. Вторая — достаточно играбельна и интересна, но на сегодняшний день сильно устарела. Дело тут даже не в старых наборах, а требованиях к **AI** оппонента — играть можно, но человека он не заменит. Это как знаменитый «**Марьяж**» — хорошее времяпрепровождение без претензии на серьезную игру.

Есть еще один очень дальний компьютерный родственник **Magic: The Gathering — Master of Magic.** Вся магическая система этой стратегической игры практически полностью копирует систему магии нашего хэдлайнера — те же пять цветов магии, те же заклинания.

СИ-*X-FILES*

Суперконкурс "Война Миров".

"Страна Игр" и Snowball Interactive представляют:
Девять простых вопросов, Девять элементарных, но главное, правильных ответов, и куча призов от 1С/Snowball и СИ – ваши! Подарочные коробки с автографами разработчиков, фирменные майки, постеры и уникальные тематические конструкторы Earth 2150! Все это только для вас! Заполните эту простую форму и присылайте ее к нас по адресу 101000 Москва, Главпочтамт а/я 652, с пометкой: "на конкурс 2150", вместе со своими координатами и краткими сведениями о себе. Письма принимаются до 1 августа, результаты конкурса будут подведены в начале сентября. Удачи!

1. Как называется тот ресурс, из–за которого начались глобальные военные конфликты?
> а. Энергоруда.
б. Мирный атом.
в. Реголит.
г. Грибной шнапс.

2. Сколько всего рас доступно в игре?
а. Две, разумеется!
б. Зерги, протосы и морозоустойчивые эльфы...
в. С мутантами? Тогда четыре.
г. Три – Евроальянс, Атлантический Союз и Дети Селены.

3. Укажите кличку персонажа, который бежал из Атлантического Союза и примкнул к рядам Детей Селены...
а. Гоблин.
б. Клык.
в. Ренегад.
г. Утюг.

4. Как называется та территория, на которой берет свое начало любая глобальная компания "Земли 2150"?
а. Кулуары станции "Мир".
б. Горький–17.
в. Урал.
г. База "Лунный Слон".

5. Дети Селены – это...
а. Потомки антропоморфной обезьяны.
б. Потомки колонистов, отправленных для покорения Луны.
в. Спецбригада космических пилотов "Вселенские раздолбаи".
г. Неудачные клоны звезд отечественной эстрады.

6. Сколько остается времени до коллапса в самом начале кампании?
а. По моим расчетам, не менее пары тысяч лет. Спите спокойно, друзья!
б. Ну, год есть. Это как минимум...
в. Месяц. Нужно успеть за месяц. А лучше за неделю.
г. Полгода, плюс–минус день.

7. А о каком коллапсе, вообще говоря, идет речь?
а. Эки, вы, темные! Земля с Солнцем сближается!
б. Ерунда! На Землю летит гигантский астероид!
в. Вы все перепутали! Не астероид, а Луна!
г. Слушайте меня. Коллапс близок – Тарантино снял мелодраму...

8. Добычу и транспортировку ресурсов Евроальянс осуществляет...
а. При помощи шахт и "Тайги" – чего тут думать!
б. С божьей помощью и какой–то матерью.
в. Евроальянс – единственный блок, которому не нужно добывать ресурсов.
г. При помощи "Койотов" и перерабатывающего завода.

9. Отличительной особенностью блока Дети Селены является...
а. Исключительная пацифистичность.
б. Возможность управлять погодой.
в. Способность к размножению в неволе.
г. Возможность строить транспортную базу не на месторождении.



КОДЫ PC, PS, N64

PC

MOTOCROSS MADNESS 2

РЕЖИМ БОЛЬШИХ ГОЛОВ

На экране главного меню набейте "big heads".

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ STUNT POINTS

Во время прыжка быстро и часто жмите на [Print Screen].

ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ УСКОРЕНИЕ

Когда взбираетесь на холм, нажмите [Tab].

DAIKATANA

Начните игру с "command line parameter" "+set console 1". Во время игры нажмите "~", чтобы войти в консоль, где и набейте "cheats on". Теперь можете вводить любой из нижеприведенных кодов:Режим бога — god

Дополнительное здоровье — health [100 or greater]

Выбрать оружие — weapon_give_[1-10]

Уничтожить всех монстров на настоящем уровне — massacre

Невидимость — notarget

Режим прохождения сквозь стены — noclip

Переключить камеру — cam_toggle

Сфокусировать камеру на монстре — cam_nextmon

Снять скриншот — screenshot

Изменить игровую скорость, 1.0 изначальная — timescale [speed]

Выбрать уровень — map [название уровня]

Найти активный сервер — connect [сервер]

Переключить игровые сообщения — developer [1 or 0]

Изменить скорость рендеринга — flushmap [1 or 0]

Изменить скорость рендеринга — r_speeds [1 or 0]

Деактивировать режим кодов — cheats 0

Бесконечное вооружение — g_unlimited_ammo 1

Режим искажения — rampage

Прокачать персонажа — чтобы прокачать персонажа (power, attack, speed, acro, vitality), вызовите консоль и введите:

Boost [характеристика].

Например: boost speed

ЗАТЕРЯННЫЙ МИР

Коды набираются с клавиатуры без вызова каких-то дополнительных окон. При ошибке в наборе кода, наберите его снова. В режиме multiplayer коды не работают.

CASHCOW +5000 денег

LUMBERJACK +20 дерева

STONEMASON +20 камня

IRONMAN +20 железа

WARTIME +10 оружия

IAMHUNGRY +30 еды

CHOCO +10 пирожных

JUICE +10 шнапса

LOLLY +10 сигар

MDK 2

Режим бога — откройте консоль клавишей [~] и введите "mdkGobSetDamageFilter(mdkGetPlayerGob(),0)"

PS

COLONY WARS 3: RED SUN

РЕЖИМ КОДОВ.

Войдите на "Home Station" и нажмите R2(2), L1(2), R1(2), SELECT(2).

ВСЕ ОРУЖИЕ

Введите "Armoury" в качестве кода.

NHL 2000

БЕСКОНЕЧНЫЕ ТАЙМАУТЫ.

Нажмите Start после свистка, теперь войдите на экран стратегии, выберите "Timeout" и немедленно нажмите треугольник. Вновь вернитесь в стратегию и быстро нажмитес ✕. Это можно повторять пока ваша линейка не заполнится

DUDE ИГРОК

Войдите на экран создания игрока и введите "Bruce Willis" в качестве имени. Дикторы будут называть вашего игрока "The Dude" во время игры.

HAMMER ИГРОК

Войдите на экран создания игрока и введите "Hammer" в качестве first name (то бишь просто имени). Дикторы будут называть вашего игрока "The Hammer" during the game.

JERSEY НОМЕР 99

Войдите на экран создания игрока и введите "Wayne Gretzky" в качестве имени. Номер на его свитере автоматически изменится на 99.

SUPER ИГРОК.

Войдите на экран создания игрока и введите "Peter Forsberg" или "Joe Sakic" в качестве имени. Ответьте "Yes", чтобы использовать их параметры, можете изменить их, если хотите. Вернитесь на предыдущий экран и выберите имя по вашему выбору, но не меняйте никаких других установок.

SUPER ЗАЩИТНИК

Войдите на экран создания игрока и введите "Sandis Ozolinsh" в качестве имени. Ответьте "Yes", чтобы использовать их параметры, можете изменить их, если хотите. Вернитесь на предыдущий экран и выберите имя по вашему выбору, но не меняйте никаких других установок.

SUPER ГОЛКИПЕР

Войдите на экран создания игрока и введите "Patrick Roy" в качестве имени. Ответьте "Yes", чтобы использовать их параметры, можете изменить их, если хотите. Вернитесь на предыдущий экран и выберите имя по вашему выбору, но не меняйте никаких других установок.

MEDIEVIL 2

CHEAT РЕЖИМ

Установите игру на паузу, зажмите L2 и нажмите △, ○, △, ○(2), △, ←, ○, ↑, ↓, →, ○, ←(2), △, →, ○, ←(2), △, ○, ↓, ○(2), →.

Для PAL версии игры, зажмите L2 и нажмите ←, ↑, □, △, →, ○, ↑, □ во время игрового процесса. Теперь установите игру на паузу и быстро нажимайте вниз, чтобы попасть в cheat option, где можно выставить бесконечное здоровье, все оружие, пропуск уровней и кучу денег.

ARMY MEN: WORLD WAR

ВЫБОР УРОВНЕЙ

На экране главного меню нажмите R1 + R2, L1 + L2, ○, □.

MICRO MANIACS

СПЕЦ ПРИЕМЫ С МАКСИМАЛЬНОЙ ЭНЕРГШИЕЙ

Войдите на экран опций и выберите "Secret Options". Зажмите SELECT и нажмите □, ✕, R1, ○, ↑, □, ↓, ↑, ↓, ✕, □.

РЕЖИМ MOTION BLUR

Войдите на экран опций и выберите "Secret Options". Зажмите SELECT и нажмите △, ○, →, △, ↑, →, ○, ↑, □.

УВЕЛИЧИТЬ AI ВРАГОВ

Войдите на экран опций и выберите "Secret Options". Зажмите SELECT и нажмите ○, ↑, △, ○, ←, △, □ (2), ✕, ↓.

NEED FOR SPEED: PORSCHE UNLEASHED

ВСЕ МАШИНЫ

Введите "allporsche" в качестве имени.

ПРИЗОВЫЕ МАШИНЫ

Пройдите различные режимы Test Driver.

МУЗЫКА

Запустите второй и выше трэки с игрового диска на своем CD-плеере, чтобы услышать музыку из игры

ROAD RASH: JAILBREAK

КОДЫ

Установите курсор на "Multiplayer" в меню опций, теперь зажмите L1 + R1 + R2 + → и нажмите ✕, чтобы войти в режим кодов. Введите любой из нижеприведенных кодов чтобы получить доступ к:

Режим 5-0 — "BDK"

Режим Sidecar — "CMB"

Режим Jailbreak — "KLFSDA"

Четыре nitro в режиме Jailbreak — "FDMFG"

NINTENDO 64

TOP GEAR RALLY 2

НЕТ ПОВРЕЖДЕНИЙ

На экране заставки нажмите L, Z, Start, вверх(2).

100,000 КРЕДИТОВ В SUPPORT VAN

На экране заставки нажмите L, Z, Start, L(2).

МАКСИМУМ CHAMPIONSHIP ОчКОВ В SUPPORT VAN

На экране заставки нажмите L, C— вверх, влево, L(2).

SPEED-BASED ASPECT RATIO

На экране заставки нажмите Z, C-влево, L, вверх, вправо.

SPEED WARP VIEW

На экране заставки нажмите Z, C— влево, R, вверх, вправо.

БОЛЬШОЙ МИР

На экране заставки нажмите Z, C— вправо, L, вверх, вправо.

ТОНЕНЬКИЙ МИР

На экране заставки нажмите Z, C— вправо, R, вверх, вправо.

"К ВЕРХ НОГАМИ"

На экране заставки нажмите C— вверх, Z, Start, вверх, Down.

ВУЛКАНЫ

На экране заставки нажмите C— влево, Z, R, L, Down.

ПРИЗОВЫЕ МАШИНЫ

На экране заставки нажмите C— вверх, C— влево, R, вверх, влево.

БОЛЬШИЕ КОЛЕСА

На экране заставки нажмите C— влево, Z, R, вниз(2).

"В РАЗВАЛКУ"

На экране заставки нажмите R, C— вправо, Start, вниз, Z.

HI-REZ РЕЖИМ

На экране заставки нажмите C— влево (2), влево, L(2). заметка: требует 4MB RAM expansion pak.

ВОССТАНОВИТЬ МОЩНОСТЬ

На экране описания гонки нажмите L, Z, R, L, Start.

DAIKATANA

Продолжение. Начало смотри в номере 67 за июнь 2000 года

Леонид Акиншин

Уровень Lemnos Isle

Чуть не забыл: на этой карте имеется **SaveGem**. Вещица лежит у стены помещения со стоящей в воде статуей.

И еще: голубые столы — это лечилки. Подойдя к такому столу, нажмите кнопку **Use**, и вам полегчает.

Lemnos Isle [part 2]

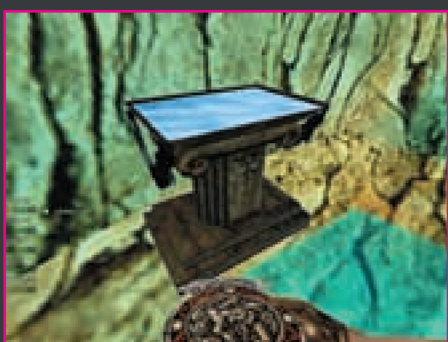
СЕКРЕТ! Оказавшись внутри замка, прыгайте вниз и сразу смотрите на потолок. Видите трещину? Кидайте туда Диск и ловите падающее вам на голову Сердце.

За дверью находится большой двор с беседкой, стоящей посреди нее статуей и еще четырьмя статуями поменьше, что расположились по периметру.

СЕКРЕТ! Ломайте четыре малых статуи и смотрите затем в сторону беседки; там на месте большой статуи открывается дырка. Прыгайте туда и берите лежащий в воде SaveGem.

Проходите в любую из двух дверей, затем сворачивайте в сторону и прыгайте в водоем, что находится между дверьми по другую их сторону: там лежит еще один SaveGem.

Вы — на развилке. Избрав левый путь, вы окажетесь на 2 этаже двухэтажного помещения со стоящей в воде большой статуей. Вернитесь к развилке и идите теперь от нее другим путем. Пройдя через дверь, вы окажетесь в уютном помещении с тремя водопадами и стоящей на возвышении беседкой. Прыгайте в воду, берите броню и плывите затем назад по подводной норе. Вскоре вы попадете в уже знакомое вам двухэтажное помещение. Падайте в водоем, выбирайтесь на берег и заканчивайте карту.



Lemnos Isle [part 2]

Берите лежащий на столе предмет под названием **Horn of Charon** и идите затем в левую дверь (вторая дверь закрыта). Оказавшись на свежем воздухе, идите прямиком к рогатке, смотрите заставку, после чего возвращайтесь в комнатку, где вы брали Horn и покидайте эту комнатку через вторую (открывшуюся) дверь.

Оказавшись у разрушенного храма, жмите две большие квадратные кнопки, расположенные под двумя статуями, после чего идите назад, в коридор: там открылась дырка, где лежит оружие под названием **Venomous**. Дверь, через которую вы сюда пришли, вновь закрыта, и вам приходится вернуться к храму. Слева от самой левой статуи на уровне земли есть трещина. Ломайте в этом месте фундамент и лезьте в образовавшуюся дыру.

Берите **SaveGem**, затем прыгайте в воду и идите к заколоченному дверному проему. Ломайте доски и продолжайте путь. В следующем помещении вас подстерегает ловушка: там ломается пол, под которым находится яма с острыми шипами. Пройдя аккуратно вдоль стены и сломав затем очередные доски, вы окажетесь в комнатке, где вам надлежит разрушить левую стену. Поднявшись по лестнице и открыв дверь, вы окажетесь, наконец, внутри разрушенного храма.

Идите к алтарю, берите лежащую на нем Драхму, после чего проходите в открывшуюся дверь, возвращайтесь к ждущему вас Харону и завершайте уровень.

Уровень Catacomb

Оказавшись около террас с водопадом, идите влево, в проход в скале. Вход в землянку завален, и вам приходится идти мимо нее в образованный скалами угол; там есть дырка. Лезьте в эту дырку, поднимайтесь по каменным выступам и падайте в воду, куда низвергается водопад. Плывите теперь в подводную дырку, затем всплывайте и осматривайтесь. Вы



находитесь на одной из знакомых вам террас. Взбирайтесь на верхнюю площадку и идите затем вдоль ручья.

Вы — на крыше землянки, среди деревьев. Берите лежащий в нише SaveGem, затем падайте в дырку и завершайте карту.

Catacomb [part 2]

Сделав по коридору несколько шагов и убив очередного уродца с ножом, оглянитесь: за вашей спиной открылась ниша с броней. Поднявшись и спустившись по наклонным лестницам, идите затем по тоннелю вдоль ручейка. Достигнув развилки, изберите левый тоннель. Спускайтесь вдоль ручейка еще немного, берите оружие **SunFlare** (гранаты), после чего возвращайтесь на развилку и идите от нее другим путём.

Загляните в комнатку, что будет слева от вас и осмотрите ее: там, в нише за ломающейся стеной, вы найдете **SaveGem**. Спускайтесь по лестнице вниз (слева от вас за прутьями лежит Сердце; вы уже видели его в начале карты), затем поднимайтесь по другой лестнице и идите мимо водоемчика.

СЕКРЕТ! Идите МИМО полуразрушенного входа к висящей на стене картине. Нажав рядом с этой картиной кнопку Use, вы откроете колесо, которое в свою очередь откроет для вас то самое Сердце, на которое вы уже давно облизываетесь.

Воспользовавшись полуразрушенным входом, идите к мосту, переждайте камнепад, после чего прыгайте через пролом и завершайте карту.

Catacomb [part 3]

СЕКРЕТ! Подойдя к круглому бассейну, оглянитесь: за вашей спиной, там, где висели картины, открылись проходы в каморку, где лежит большая броня.

Ломайте доски, закрывающие дырку в полу, спускайтесь по вертикальной лестнице (дырка над вами закрывается) и идите затем прямо в круглую пещерку: там вы найдете **SaveGem**. Теперь идите по коридору в сторону колеса. На полпути к этому колесу вы обнаружите справа от себя пещерку с Сердцем. Делайте в сторону Сердца несколько шагов и смотрите интересную заставку. Мои соболезнования: вы таки умудрились найти **Mikiko**. Отныне ваша жизнь значительно усложнится, ибо сладить с этой вздорной бабой ой как непросто.

Идите к колесу, используйте его по назначению (вам покажут, как поднимается известная вам решетка), затем возвращайтесь к началу карты (дырка наверху вертикальной лестницы вновь открыта) и идите в открывшийся проход.

Справа от этого прохода лежит Диск. Отдайте его **Mikiko**, затем идите мимо заколоченных домиков (в одном из них лежат очередные Диск с гранатой) и дальше, вверх по тоннелю. Это конец уровня.

Уровень Athens

Поднимайтесь по трем вертикальным лесенкам и идите вверх по течению потока. Достигнув истока, сворачивайте влево и нажимайте прямоугольную плиту (на ней нарисован виноград), после чего идите в открывшийся проход. Берите **SaveGem** с Диском, затем спускайтесь по лестнице и идите по воде в склеп.

СЕКРЕТ! Справа от гроба на колонне есть кнопка. Нажмите ее и идите затем через открывшийся проход в секретное помещение. Разбейте предпоследнюю вазу на левой стороне; за ней вы обнаружите буквы L и P. Полагаю, что это инициалы любимой женщины Джона Ромеро. Идите дальше, к стене, на которой изображено женское лицо. Нажимайте кнопку, расположенную от этого лица справа, затем, не обращая внимания на открывшийся проход, разворачивайтесь на 180 градусов и возвращайтесь к началу этого помещения: там вы найдете броню. Теперь идите, наконец, в открытый вами проход и поднимайтесь по вертикальной лестнице.

Оказавшись на НАКЛОННОЙ лестнице, идите по ней вверх. Вскоре вы окажетесь у желтой плиты с нарисованной на ней мордой. Нажимайте эту плиту и выбирайтесь на свежий воздух.

Забудьте пока о мосте и беседке и идите направо, в сторону дерева; там вы найдете небольшую нишу в стене . Забравшись в нишу и нажав кнопку **Use**, вы откроете проход в уже знакомое вам помещение с длинной наклонной лестницей. Взяв лежащую на бортике **Vitality**, возвращайтесь к беседке, идите затем по мосту и открывайте ворота.

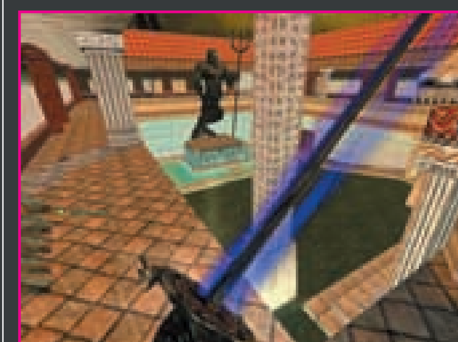
Athens [part 2]

На развилке идите влево. Вы окажетесь на галерее, идущей по периметру двора с огромной статуей, бассейном, колоннами и алтарем. Прыгайте вниз, берите лежащее у алтаря оружие под названием **Hades Hammer** (Молоток), после чего идите в сторону бассейна, убивайте ожившую статую и вновь разворачивайтесь в сторону алтаря.

Проходы, расположенные слева от вас (и на первом этаже двора, и на галерее), ведут в систему коридоров и лестниц, где вы найдете очередной **Venomous** и парочку красных ворот. Вам нужны нижние ворота; за ними вы обнаружите предмет **Manaskull** (Череп).

Проходы на другой стороне двора ведут в аналогичную систему коридоров-лестниц-комнат, где вы найдете **SaveGem** (на первом этаже в углу большой красной комнаты) и закрытую решетку.

На этом дворе есть и еще пара проходов, расположенных позади бассейна. Они ведут в помещение с водопадиками, **SaveGem-ом** и колесом. Возьмите **SaveGem** (это можно сделать при помощи **Молоток-Jump-а**) и поверните колесо.



СЕКРЕТ! Прыгайте в воду и плывите под центральный водопад; там вы найдете броню.

ВНИМАНИЕ! Поставьте **Mikiko** (команда **Stay**) где-нибудь рядом с бассейном, а лучше во дворе. Если вы этого не сделаете, сумасшедшая баба полезет за вами в бассейн (когда вы будете брать **SaveGem** или секрет), откуда она уже никогда (!!!) не сможет выбраться. В итоге вам придется перезагружать сохранялку или заново начинать уровень.

Возвращайтесь во двор и идите к алтарю: теперь он открыт. Забирайтесь внутрь, плывите, затем поднимайтесь по вертикальной лестнице и выходите на другую половину галереи все того же двора. Заходите внутрь системы коридоров-лестниц (воспользовавшись лестницей, вы можете попасть к известной вам решетке и открыть ее рычагом) и, не спускаясь вниз, идите дальше по длинному коридору. Оказавшись в новом дворе, идите в ворота дома и завершайте карту.

Athens [part 3]

Поднявшись по длинной наклонной лестнице, берите лежащий на ее вершине **SaveGem** и идите влево. Там вы обнаружите зал с колоннами, статуями и кнопкой в квадратной луже. Наступайте на эту кнопку, затем идите на другую сторону второго этажа помещения с длинной лестницей и дальше, за поднявшиеся прутья.

СЕКРЕТ! Оказавшись в системе из нескольких комнаток (две комнатки с водой, центральный холл и две спальни), идите в ту водяную комнатку, где есть статуя. Прыгайте там в воду, нажимайте разрисованную колонну, затем плывите, всплывайте, пролезайте в дырку и падайте в комнатку, где лежит оружие Poseidon's Trident (Трезубец).

Выйдя из комнатки, поворачивайте сперва налево-назад; в той стороне вы найдете решетку, лежащий за ней **Speed** и еще один выход к знакомой длинной лестнице. Взяв предмет, возвращайтесь к трезубочной комнатке и проходите в ворота.



Вы окажетесь на большом дворе с фонтаном и еще двумя воротами (не считая тех, через которые вы сюда попали).

СЕКРЕТ! Справа у стены лежит Acro. Берите этот предмет, запрыгивайте с его помощью на фонтан и ныряйте внутрь; там вы найдете Невидимость.

ВНИМАНИЕ! Знакомая проблема: если вы забудете попросить **Mikiko** вас подождать, дамочка заберется в фонтан, да так там и останется.

Идите в желтые ворота. За ними вы обнаружите двор с парой башен, парой расположенных в этих башнях рычагов и парой вертикальных лестниц. Нажмите рычаги, затем спуститесь, убейте живую статую и идите в открывшиеся ворота. Поднявшись затем по серпантину пандусов, вы попадете на лестницу и завершите уровень.

Уровень *Acropolis*

Рядом с мостом есть скалистый пандус, спустившись по которому, вы найдете Диск и большую броню. Вернитесь наверх и идите, куда идется. За дверью вы обнаружите помещение с водяным столбом.

СЕКРЕТ! Прыгнув в воду и немного поплавав, вы найдете Сердце.

Поднимаясь по лестнице, смотрите на фонтан: в его середине лежит **SaveGem**. Взяв предмет, вернитесь на лестницу и возобновите подъем.

Открывайте дверь, выходите на свежий воздух и вновь идите туда, куда получается. Зайдя внутрь здания и оказавшись затем во внутреннем дворе с парой статуй и парой закрытых решетками дверей, берите трезубец (у дальней статуи), после чего идите в единственную доступную вам дверь и завершайте карту.

Acropolis [part 2]

Пройдя по 2-му этажу двухэтажного помещения, вы окажетесь в новом помещении с водяным столбом. Спускайтесь вниз, берите лежащий в основании водяного столба **SaveGem**, затем поднимайтесь по вертикальной лесенке, открывайте дверь и выходите на первый этаж знакомого двухэтажного помещения.

СЕКРЕТ! Слева от входа на лестницу есть участок стены, несколько отличающийся по цвету от остальных. Ломайте стену и берите лежащий за ней Acro.

Поднявшись по лестнице, вы окажетесь в огромном помещении с пандусами и бассейном в форме паука. Прыгайте в этот бассейн, берите там **SaveGem** и табличку (она называется **Part of the AEGIS key (A)**), после чего поднимайтесь и идите дальше по верхнему этажу этого помещения.

СЕКРЕТ! Спускаясь по лестнице, смотрите налево: там за колоннами и статуей лежит Manaskull (Череп).

В помещении с водой и мостиками прыгайте вниз и ищите на полу большую кнопку. Вы будете долго смеяться, но ВАМ на нее наступать бесполезно. На кнопку должна наступить **Mikiko** (!) и притом лишь единожды (точнее, нечетное число раз)!! Задачка в высшей степени достойная. Материтесь, стучите ногами, бейте кулаком в монитор и пытайтесь, пытайтесь, пытайтесь... Спасибо Джону Ромеро за наше счастливое детство.

Справившись с кнопкой, возвращайтесь в помещение с бассейном-пауком, спускайтесь на средний его этаж и идите в разблокированные двери.

Оказавшись во дворе с парой решетчатых ворот, оглянитесь: слева от дверей есть колесо. Используйте это колесо, затем идите в ЛЕВЫЕ ворота и завершайте карту.

ВАЖНО! Если в результате ваших действий вы откроете правые ворота, НИ В КОЕМ СЛУЧАЕ не идите в них! Вам нужны ЛЕВЫЕ и только левые ворота! Продолжите манипуляции с колесом, и вы обязательно добьетесь открытия нужных ворот.

Acropolis [part 3]

Воспользовавшись дверью, вы окажетесь в двухэтажной комнате с маленьким симпатичным фонтаном, колесом и еще одной дверью. Берите в углу этой комнаты табличку (**Part of the AEGIS key (E)**), затем поворачивайте колесо и смотрите, как за решеткой рядом с вами падает огромный камень. Это зрелище вы увидите еще не единожды, так что привыкайте.

Пройдя через комнату с оживающими статуями, вы окажетесь на балконе. Берите лежащий там **SaveGem** и продолжайте путь. За очередной дверью вы обнаружите выход на второй этаж помещения, где вы брали табличку. Идите по этому этажу (на выступе между двух ваз лежит броня), затем по длинному балкону и поднимайтесь по лестнице. Идите по мосту над упавшим камнем, затем по очередному балкону и очередному мосту. Достигнув водопада, прыгайте через пропасть вперед-вниз и идите дальше.

Вы стоите на скалистой стене. Пройдя немного вперед, вы перейдете на 4-ю часть уровня **Acropolis**. Однако не стоит спешить. Спрыгнув вниз, вы окажетесь на скалистом пандусе и обретете возможность вернуться к началу текущей карты или обнаружить еще один переход на 4-ю часть уровня.

Acropolis [part 4]

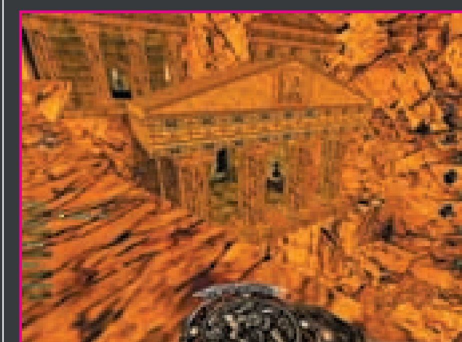
Будем исходить из того, что вы воспользовались первым переходом с предыдущей карты. Слева от вас будет вертикальная лестница, спустившись по которой, вы обнаружите двор и второй переход на 3-ю часть уровня. Закончив исследование, вернитесь на исходную позицию и идите вперед.

Вы — в комнате с двумя дверьми (справа лежит **Acro**). Левая дверь ведет на балкон, рядом с которым висит большой камень. Воспользовавшись второй дверью, вы окажетесь на площадке с алтарем и лежащей на нем табличкой (часть ключа **G**).

СЕКРЕТ! Справа от двери есть выступ. Запрыгните на него при помощи **Acro**, **Молоток-Jump-а** или **Трезубец-Jump-а** и возьмите лежащий на этом выступе **SaveGem**.

Вернувшись в комнату с двумя дверьми, падайте вниз, ищите там колесо и поворачивайте его, после чего поднимайтесь по лестнице и идите в верхнюю дверь (нижняя дверь вам теперь ни к чему; вы только что уронили туда камень).

Оказавшись во дворе, идите к знакомой вам вертикальной лестнице, затем поднимайтесь наверх и возвращайтесь в двухдверную комнату. Через левую дверь выходите на знакомый вам балкон; там после падения камня появился мост. Идите в проход, затем поднимайтесь по винтовому скалистому пандусу и выходите на верхний этаж нового двора.



Идите по этому этажу, затем по коридору, спускайтесь по лестнице — и вы в помещении с очередным большим камнем, парой решеток и табличкой (часть ключа **I**).

СЕКРЕТ! Под лестницей лежит большая броня.

Взяв табличку, возвращайтесь на верхний этаж двора, падайте вниз и заходите внутрь здания. Идите через двухэтажное помещение со знакомой решеткой и дальше, к колесу, висящему на цепях камню и второй знакомой решетке. Уронив и этот камень (похоже, в античной Греции такой способ возведения мостов пользовался большой популярностью), возвращайтесь в двухэтажное помещение (там открылись две ниши с броней), затем выходите во двор и ищите там переход на двор номер 1. Там вам предстоит в третий раз воспользоваться вертикальной лестницей и вновь пробежать через весь уровень, дабы вторично оказаться в помещении с упавшим камнем. Идите по появившемуся здесь мосту, затем по 2-му этажу знакомого двухэтажного помещения (не забудьте захватить **SaveGem**) и завершайте карту (спустившись по скалистому пандусу, вы найдете еще один **SaveGem**).

Уф! Ну и заплели!

Acropolis [part 5]

Пройдя по мосту, заходите внутрь здания, сворачивайте влево и идите по коридору до конца. Использовав колесо, вернитесь к началу коридора и идите в открывшуюся дверь.

Вы — на втором этаже внутреннего двора. Спрыгивайте вниз, берите лежащую рядом с огнем табличку (это **S**, последняя часть ключа) и нажимайте колесо, после чего через дверь в углу двора возвращайтесь на второй его этаж и идите дальше по появившемуся там мосту.

Над лестницей лежит **SaveGem**, под лестницей — Сердце. Берите предметы и выходите на очередной двор. Слева от больших ворот расположено пять кнопок, соответствующих подобранным вами табличкам, справа — колесо, закрытое решеткой. Нажмите по очереди все кнопки, затем колесо и проходите в открывшиеся ворота.

Следующие ворота закрываются у вас на глазах. Лезьте в тоннель, расположенный от вас сзади-слева, убивайте там Цербера, затем возвращайтесь, идите в открывшиеся ворота и завершайте уровень.

Уровень *Lair* of *Medusa*

Идите в один из боковых проходов и поднимайтесь на второй этаж помещения; здесь в нише вы найдете странное оружие под названием **MysticEye** (Погремушка). Напротив этой ниши имеются какие-то перила, подойдя к которым, вы услышите странный голос, а затем обнаружите, что большая статуя в центре исчезла. Ползите в дырку, что осталась на месте этой статуи, затем плывите по течению и падайте в водоем. Идите теперь в проход, расположенный слева, берите второй **MysticEye**, затем третий, после чего (в помещении с зелеными лужами) поворачивайте направо и завершайте карту.

Lair *of* Medusa [part 2]

Поднявшись по вертикальной лестнице, вы найдете еще один переход на 1-ю часть уровня.

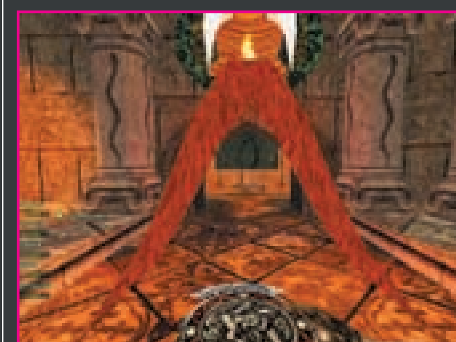
Спускайтесь по лестнице, ныряйте, плывите и поднимайтесь на поверхность, затем идите в проход, вновь прыгайте в воду и плывите. Берите броню, идите вдоль ручейка, падайте вслед за водопадом и плывите в зеленую дырку.

Lair *of* Medusa [part 3]

Поплавайте немного по подводным тоннелям; в них вы найдете Череп и вертикальную лестницу. Поднявшись по лестнице, вы попадете в холл с тремя странными проходами в виде раздвоенных языков. Идите в правый проход (остальные закрыты) и дальше по коридорам, прихватывая по пути **Attack**. Поднявшись по лестнице, вы окажетесь на 2-м этаже помещения с зеленой водой (на первом этаже есть **SaveGem** и броня). Ищите здесь рычаг, нажимайте его и через средний проход возвращайтесь в языкастый холл.

Идите теперь в последний, третий проход. Спустившись по лестнице, вы завершите карту.

Lair *of* Medusa [part 4]



Идите по коридорам, проходам и лестницам (в водоеме есть **Power** и **Attack**). Вскоре вы окажетесь в помещении-пещере с большим водопадом и вертикальной лесенкой. На среднем этаже этого помещения прямо под вами лежит **SaveGem**, в воде на нижнем этаже — куча **MysticEye**. Спускайтесь на этот этаж и идите в проход.

Lair *of* Medusa [part 5]

Медуза является одним из самых простых монстров-боссов, что я видел в своей жизни. Что нам известно о Медузах? Совершенно верно: этим тварям нельзя смотреть в глаза! Спускайтесь в логово монстра спиной вперед и подходите к нему, помахивая Погремушкой и лениво стрейфясь. Через пять секунд Медуза подохнет, затем последует заставка, где нам покажут вернувшегося к жизни **Superfly-я**. Вот так; из огня да в полымя. У вас и без того проблем хватает, а тут еще и этот дегенерат. Но делать нечего. Убивайте живность, размороженную вместе с Superfly-ем, и смотрите заставку. Это конец уровня и эпизода.

EPISODE *3*

На всем протяжении 3-го эпизода игры вы будете встречать волшебные сундучки. Не пытайтесь их ломать; сундучки открываются нажатием кнопки Use. Содержимое каждого конкретного сундучка АБСОЛЮТНО НЕПРЕДСКАЗУЕМО и меняется раз от разу при перезагрузке сохранялки. Многие сундучки не содержат вообще ничего и попросту взрываются через полсекунды после открытия. В этой связи необходимо соблюдать технику безопасности: активировав сундучок, немедленно отпрыгивайте в сторону и ждите результата.

Уровень *Plague* Village

Прыгайте вниз, идите в ближайший дом и берите на 2-м его этаже оружие **Bolter** (Арбалет). Остальные дома закрыты. Идите направо, в проход. В закуточке, расположенном слева от дверей стоящего около воды дома, вы найдете **Acro** (в одной из бочек). Взяв предмет, заходите внутрь и прыгай-



те с его (**Acro**) помощью на второй этаж; там есть **SaveGem** и броня.

Выйдя наружу, возвращайтесь к воде и идите налево, во второй ведущий к дому проход (рядом с домом лежит Арбалет; отдайте его кому-нибудь из помощников). Поднявшись к очередному строению, войдите в него. Это переход на следующую карту.

Plague *Village* [part 2]

Наведавшись в левый дом и разбив там бочки, возвращайтесь на улицу и идите дальше. У статуи дракона поворачивайте направо. Обе двери на левой стороне улицы ведут в один и тот же дом, где также есть бочки. Дверь напротив (та, над которой есть вывеска) принадлежит оружейной, за прилавком которой вы найдете оружие **Silverclaw** (Перчатку с когтями). Идите по улице дальше и за двухдверным домом сворачивайте влево.

Спустившись по ступенькам, наведайтесь сперва в кабак (дом с вывеской).

СЕКРЕТ! Забравшись внутрь камина, поднимайте голову и стреляйте вверх вдоль трубы: на вас упадет Сердце.

СЕКРЕТ! Нижняя дверь ведет в винный погреб. Разбивайте бочки (в них вы найдете **Power** и очередной Арбалет), затем забирайтесь под лестницу и берите там еще одно Сердце.

На втором этаже кабака есть 4 комнаты. Обследовав их, вы найдете **SaveGem** (в 3-ей комнате, считая слева) и сундучок (в 4-ой).

Закончив с кабаком, возвращайтесь на улицу и идите в дверь дома напротив. Поднимайтесь на 2-й этаж и проходите по нему в другое здание. Вы обнаружите там вертикальную лестницу, поднявшись по которой, найдете броню.

Возвращайтесь на улицу и идите от двери прямо, т.е. вниз по ступенькам. Это переход на 3-ю часть уровня.

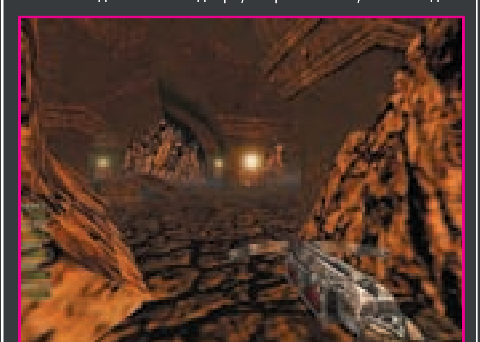
Plague *Village* [part 3]

Идите вокруг церкви, открывайте воротца и заходите на кладбище. Последний памятник в крайнем левом ряду является кнопкой. Нажмите его и идите дальше в открывшиеся ворота.

Слева от вас будет решетка с открывающим ее рычагом. Открывайте решетку, берите там броню и идите затем в дом с двумя крестами. Внутри вы обнаружите алтарь и лежащий на нем **SaveGem**. Прыгайте на алтарь, берите предмет и спускайтесь затем по появившейся рядом с алтарем лестнице.

Благодаря не обвалившимся кускам пола, пропасть с лавой можно преодолеть в два прыжка. Вы окажетесь в подвале с гробами. В гробу у противоположной стены вы найдете металлическую Полосочку под названием a shard of the **Purifier**. Не забывайте подбирать такие предметы; это частички одноименного волшебного меча. Идите в конец подвала. Справа в закуточке вы найдете **Vitality**, слева — проход, в конце которого лежит **Hex Keystone** (Восьмиугольный камень-ключ; он стал доступен лишь после того, как вы подобрали Полосочку).

Взяв ключ, возвращайтесь в дом с алтарем, затем к церкви и заходите внутрь дома Божьего. По окончании длинной заставки идите к левой двери, открывайте ее, затем поднимайтесь по вертикальной лестнице и канату в верхушку башни.



СЕКРЕТ! Спрыгнув через окно на ВЕРХНИЙ скат крыши, оглянитесь. Видите торчащий из-за башни край еще одной крыши? Прыгайте на нее, идите по крышам вокруг башни и берите лежащее там Сердце.

Теперь возвращайтесь, спрыгивайте на НИЖНИЙ скат крыши и идите по нему к открытому окну. За этим окном находится 2-й этаж центрального помещения церкви. Спускайтесь вниз, идите к органу, берите там вторую Полосочку, затем прыгайте на сам орган и нажимайте **Use**: за вашей спиной в полу откроется люк. Аккуратно спрыгивайте вниз, идите по воде к заколоченному проходу (сколько веков прошло, а ничего не изменилось!), ломайте доски, пересекайте следующее помещение и берите Треугольный ключ (**Trigon Keystone**), затем открывайте сундучок, возвращайтесь в первое помещение, ищите там на столбе рычаг и нажимайте его: появится лестница, по которой вы сможете вернуться к органу.

Идите теперь к закрытым на засов дверям. Слева от них есть вертикальная лестница, при помощи которой вы сможете вновь оказаться 2-м этаже этого помещения. Вылезайте через окно на крышу, спрыгивайте вниз, затем подхватывайте помощников и возвращайтесь на 2-ю часть уровня.

Plague *Village* [part 2]

Возвращайтесь к статуе дракона. Лед вокруг нее совсем не так прочен, как может показаться. Разрушив ледяную преграду, ныряйте в колодец, берите на его дне Квадратный ключ (**Quad Keystone**), затем возвращайтесь на землю и идите от статуи в ту сторону, где вы еще не были.

Спустившись по ступенькам, смотрите направо: там на выступе лежит броня. Вернувшись на последнюю ступеньку, разворачивайтесь и прыгайте сперва влево-вперед, на другой выступ, а уже с него — непосредственно к броне.

Пересекайте небольшой дворик и спускайтесь по лестнице вниз; там вы найдете Перчатку и переход на 1-ю часть уровня.

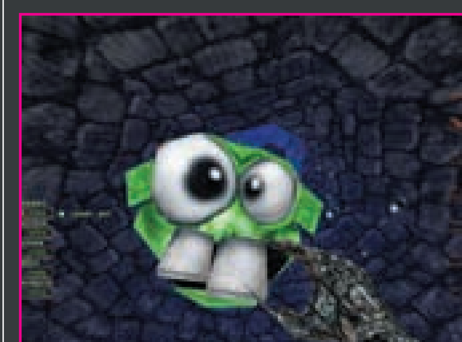
Plague *Village* [part 1]

СЕКРЕТ! Спрыгнув с моста в воду, ищите там колодец, ломайте закрывающие его доски и плывите вниз. В этом колодце вы обнаружите до боли знакомую смешную бессмертную рыбу (осторожно: она кусается!), а также череп и большое количество амуниции.

Идите по мосту, затем по скалистой дорожке. Достигнув дома, идите сперва к его дверям и прыгайте затем в расположенный за этим домом закуточек; там находится сундук.

ВНИМАНИЕ! Если вы упадете в воду и немного поплаваете, то непременно окажетесь в знакомом вам секторе карты. А вот перейти оттуда на 2-ю часть уровня вам, к сожалению, не удастся, ибо ваши помощнички не склонны к водным процедурам.

Ломайте стоящую у стены дома тачку, затем через трещину в этой стене стреляйте в стоящую внутри дома взрывоопасную бочку, после чего забирайтесь внутрь. Нажав треугольную, квадратную и восьмиугольную кнопки, вы откроете дверь, пройдя через которую, завершите уровень.



Уровень *Passage*

СЕКРЕТ! Проплыв под правый рукав водопада, вы найдете броню.

Идите по мосту, затем между скал (слева в скале открывается ниша, где лежит **SaveGem**) и дальше, по мостику через ручей. Вскоре вы подойдете к домику-проходу, обвалившемуся мосту и закрытым воротам.

СЕКРЕТ! Справа от моста есть водопад и полускрытый этим водопадом выступ; там лежит оружие под названием **Ballista** (Большой Арбалет).

ВНИМАНИЕ! Если вы упадете в поток, не огорчайтесь; вы легко сможете вернуться на выступ... плывя по водопаду вверх (?!) (одновременное нажатие кнопок Прыжок и Вперед).

Взяв оружие, возвращайтесь к домику и запрыгивайте при помощи **BallistaJump-a** сперва на стену, затем — на скат крыши домика, а уже оттуда — на ее вершину; там вы найдете SaveGem и здоровье.



СЕКРЕТ! Спрыгнув вниз, пройдите немного по мосту и посмотрите вперед-вверх; там, над закрытыми воротами, есть интересный балкончик, куда вы сможете попасть при помощи все того же **Ballista-Jump-a**. Это довольно трудно, но вполне реально. Секрет приема заключается в том, чтобы стрелять себе под ноги не после прыжка, а за мгновение ДО него; **Ballista-Jump** в этом случае получается вдвое выше обычного.

Закончив заниматься трюкачеством, возвращайтесь на мостик через ручей, спрыгивайте к мельнице и заходите внутрь; там вы найдете броню, здоровье и сундучок. Теперь возвращайтесь на свежий воздух и идите в тоннель.

Вы — в огромной пещере с лавой. Достигнув развилки, идите от нее сперва налево-вверх; там вы найдете закрытые ворота и броню. Вернувшись на развилку, идите теперь в другую сторону, т.е. вниз. Спускайтесь по вертикальной лесенке, берите лежащую на мостике Пластинку, затем залезайте в дыру и завершайте уровень.

Уровень *Dungeon*

Ура! **Mikiko** заболела, и сердобольный **Superfly** теперь вынужден носить ее на плече. Само собой, стрелять в таком положении он не может и вынужден с криком улепетывать от каждой крысы. Наконец-то вы сможете нормально поиграть! Но есть здесь одна небольшая проблема.

Дело в том, что **Daikatana** — игра чрезвычайно глючная. Господа-разработчики, научившие **Superfly-я** милосердию, забыли почему-то научить саму игру нормально сохранять такой странный объект, как мужик с бабой на плече. Отныне и до самого конца эпизода о сохранениях вам придется забыть: попытка загрузки ЛЮБОЙ сохраненной игры с неизбежностью приводит к вываливанию в **Windows**. И не дай вам Боже использовать для сохранений границу между картами! Вернуться на предыдущую часть уровня вы, конечно, сможете. А вот обратно... Попробуйте ради смеха; вас ждут незабываемые ощущения.

Идите по скалистой дорожке, отмахиваясь от нечисти.

СЕКРЕТ! Достигнув ниши, где лежит здоровье, смотрите налево: там есть дырка. Ползите туда, берите Невидимость и возвращайтесь.

В верхней части предпоследней разлапистой колонны находится Сердце. Можете взять его прямо сейчас (**Ballista-Jump-ом**), можете чуть позже. Поднявшись по скалистой лесенке, оглянитесь: на площадке напротив есть сундучок. Идите к краю обрыва, открывайте рычагом ближайшую к вам камеру и заходите в нее. В дальней стене камеры есть трещина. Расширяйте ее подручными средствами, выбирайтесь на карниз и идите по нему к следующим трещинам, где вновь занимайтесь рукоприкладством и проникайте затем в соседнюю камеру. Берите **Ballista**, лезьте по упавшей балке на потолок этой камеры, а с него — на потолок следующей, откуда падайте вниз и выходите затем наружу.

Вот вы и на другой стороне. Открывайте рычагом дверь и заходите в комнату-развилку. Идите сперва в правую дверь. Берите **SaveGem** (отсюда вы можете спрыгнуть к тому самому Сердцу), затем рычагом открывайте решетку, хватайте броню и возвращайтесь в комнату-развилку. Пройдя теперь в левую дверь, вы завершите карту.

Dungeon [part 2]

Вы находитесь в 8-гранном зале с цилиндром в центре. Пройдя через зал, вы попадете в коридор с 4-мя камерами (крайняя правая открыта; остальные открываются рычагами). Исследуйте камеры (в крайней правой лежит броня), затем нажимайте рычаг, расположенный на другой стороне коридора. Идите теперь в открывшийся цилиндр и поднимайтесь внутри него по винтовой лестнице.

Оказавшись на 2-м этаже 8-гранного зала, идите сперва по карнизу; так вы сможете взять лежащее на этом карнизе Сердце. Теперь возвращайтесь на мост и идите дальше. Слева от вас будет дверь, ведущая в помещение с лавой, балкой и лежащим на этой балке **SaveGem-ом**. Пройдя в другую сторону, вы окажетесь в странной тюрьме, где есть всего две длинные камеры. Попасть в эти камеры вы сможете открыв решетки, расположенные в конце помещения (не забывайте о сундуке!).

Посередине левой камеры есть проход. Идите туда, залезайте в дырку, пересекайте еще одну комнату и выходите в коридор. Слева от вас будут решетки, за которыми вид-



неется знакомое помещение с SaveGem-ом, справа — решетка, блокирующая вход на лестницу. Идите по коридору до конца, открывайте рычагом имеющуюся там решетку, берите Пластинку, поворачивайте расположенное за этой Пластинкой колесо, затем возвращайтесь и поднимайтесь по открывшейся лестнице.

Вы находитесь в помещении с тремя деревянными клетками (в дальней — броня, в остальных — монстры). Жмите по очереди три рычага — и содержимое клеток провалится вниз, в то самое помещение с SaveGem-ом (можете туда спуститься, уничтожить врагов и взять броню).

СЕКРЕТ! Идите к дальней пентаграмме, разбивайте ее и берите Череп.

Открыв дверь, вы окажетесь на 3-м этаже 8-угольного зала. Поднимайтесь по пандусу и спрыгивайте оттуда на вторую половину 3-го этажа. Слева от вас — решетка с рычагом, прямо перед вами — идущая вниз лестница с ездящим вдоль нее ножом. Спускайтесь по этой лестнице, перепрыгивая нож, затем (в коридоре) поворачивайте налево и поднимайтесь по следующей лестнице. Идите, куда получается, поднимайтесь еще по нескольким лестницам и выходите, наконец, на 4-й этаж зала.

СЕКРЕТ! Прямо перед вами — еще один вход в знакомый цилиндр. Идите туда и спускайтесь по винтовой лестнице; там лежит Power.

Теперь возвращайтесь на вторую половину 3-го этажа (там вход на лестницу с ножом), где поворачивайте влево, открывайте решетку и падайте вниз. За дверью находится конец карты.

Dungeon [part 3]

Перед вами — огромная решетка. Идите сперва налево, упирайтесь в небольшую решеточку, затем ищите колесо (за колоннами) и поворачивайте его. Теперь возвращайтесь к началу уровня и идите в другую сторону; там все симметрично (коридор, решетка и колесо). Повернув второе колесо, вы откроете малые решеточки и получите доступ к третьему, которое убирает, наконец, и саму большую решетку.

Возвращайтесь к началу уровня и обходите торчащий из лавы камень; на камне появится какой-то Красный Варвар, которого вы без труда убьете при помощи **Ballista**. После смерти врага из лавы появится винтовой пандус, камень исчезнет, а на его месте останется куб с оружием **Stavros' Stave** (Посох Огня).

СЕКРЕТ! Поднявшись по винтовому пандусу, идите в сторону прохода, затем поворачивайте налево и идите по карнизу. В конце карниза вы найдете дырку; там лежит броня.

Поднявшись по лестнице и пройдя по 1-му этажу круглого зала со столбом в центре, вы попадете в коридор. Идите вдоль стены и не наступайте на квадраты (берегите голову!!).

СЕКРЕТ! В начале этого коридора вы видите балкончик, на котором лежит Сердце. Можете прыгнуть туда при помощи Ballista-Jump-а, а можете дойти по левой стене до поворота, где посмотреть налево, присесть на корточки и нажать кнопку Use.

Поднявшись по паре лестниц и пройдя по коридору с дырявым полом, вы окажетесь в тюрьме с парой длинных камер. Откройте (ключи уже вставлены), обчистите и идите дальше.

Вы — на 2-м этаже круглого зала. Идите по мосту сквозь столб, поднимайтесь по ступенькам и ломайте решетку: за ней лежит **SaveGem**.

Лавовый провал, расположившийся по центру коридора, преодолевается при помощи выступов, имеющихся на его (провала) стенах.

ВНИМАНИЕ! Данное место настолько опасно, что об этом следует объявить особо. Опасно не для вас, а для больного на голову **Superfly-я**. Сей муж срывается в лаву легко и непринужденно, с ловкостью, присущей его тренированному телу. К сожалению, помимо банальной перезагрузки уровня, мне неизвестны другие рецепты решения данной проблемы.

Пройдя по еще одному коридору (справа стоит сундук), вы окажетесь на верхнем этаже круглого зала. Проследовав по нему и воспользовавшись очередной лестницей, вы поднимитесь, наконец, на свежий воздух. Здесь есть еще одна лестница, поднявшись по которой и открыв дверь, вы завершите уровень.

Уровень *Wyndrax* Tower

Достигнув костра, поворачивайте от него направо-назад и идите дальше. Оказавшись на льду рядом с замком, идите направо, в проход, и поднимайтесь по винтовой лестнице. Вы попадете на площадку с сундучком, бочками и очередной Пластинкой. Дальняя бочка упадет вниз и пробьет во льду дырку. Спускайтесь, ныряйте и плывите.

СЕКРЕТ! Проплыв за выбитую решетку, поверните направо; там есть подводный тоннель, воспользовавшись которым, вы найдете Сердце.

Теперь плывите от решетки в другую сторону и через дырку во льду выбирайтесь на поверхность. Поднявшись по вертикальной лестнице, нажимайте рычаг, затем спрыгивайте на стену, со стены — на лед, после чего вновь поднимайтесь по винтовой лестнице и идите по опустившемуся мосту (на этом мосту лежит **SaveGem**).

Открыв дверь, вы попадете в комнатку; ее вторая дверь закрыта. Идите направо, спускайтесь по винтовой лестнице в странное помещение, нажимайте там треугольную кнопку, затем возвращайтесь и идите в открывшуюся дверь.

И вновь вы на свежем воздухе. Убивайте парящего в небе дракона и идите дальше.

СЕКРЕТ! Прыгайте в воду, ищите под водой нишу, плывите в нее и поднимайтесь на поверхность; там есть Attack.

Поднявшись из воды по вертикальной лестнице, идите дальше. Внутри цилиндра идите сперва влево. Спускайтесь на лифте, ползите на корточках через электрический коридор (не вставайте в полный рост!) и заходите в склеп. Здесь также имеется электричество, защищающее ключ. Убейте всю живность — и ключик станет вам доступен. Взяв ключ, возвращайтесь к месту входа в цилиндр и идите теперь в другую сторону.

Справа от вас — ворота, открываемые вашим ключом, слева — лестница. Идите сперва по лестнице.

СЕКРЕТ! Поднявшись на вершину башни, внимательно смотрите на ближайшую стену. Видите трещину? Стреляйте сквозь нее во взрывающуюся бочку и прыгайте затем в пролом; там есть Кольцо (Ring of Lightning Protection).

Вернувшись к двери, открывайте ее имеющимся у вас ключом и заходите внутрь. Это конец карты.

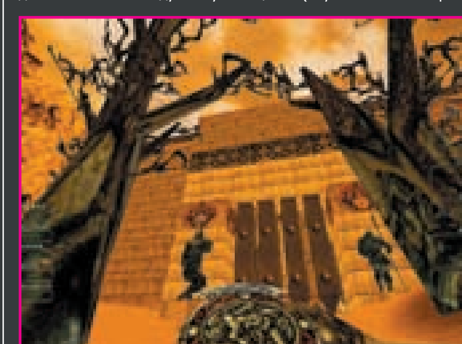
Wyndrax *Tower* [part 2]

Вы находитесь на 2-м этаже двухэтажного зала. Пройдя по этому этажу, вы обнаружите замочную скважину и закрытую дверь. Теперь спускайтесь на 1-й этаж и идите влево. Спустившись по тоннелю еще ниже, вы попадете на 2-й этаж нового двухэтажного помещения. Спускайтесь по лестнице, берите SaveGem и идите затем в один из двух тоннелей, расположенных по бокам от этой лестницы. Вы попадете в комнатку, в центре которой лежит ключ (**Wyndrax's Key**), а на столе у окна — книжка (**Wyndrax's Spellbook**).

СЕКРЕТ! Разбейте расположенное за книжкой окно; там есть вертикальная лестница. Спуститесь по ней во двор, возьмите Vitality и вернитесь обратно.

Взяв предметы, возвращайтесь туда, где лежал **SaveGem**, затем поднимайтесь по лестнице и идите от нее направо. Вы окажетесь на 1-м этаже знакомого двухэтажного зала. Поднявшись на 2-й его этаж, вставляйте ключ в замочную скважину, затем идите к разблокированной двери и заходите внутрь. Вы окажетесь на 2-м этаже помещения с электростолбом в центре (на 1-м этаже этого помещения нельзя находиться из-за молний). Открывайте сундук, затем подходите к электроалтарю, нажимайте **Use** и смотрите на дело рук своих.

Теперь на 1-м этаже электропомещения уже можно находиться. Чем и занят бегающий там старичок. Спускайтесь к нему (можете сигануть через перила, а можете вернуться в первый зал, спуститься на 1-й его этаж и отыскать там соответствующую дверь) и начинайте его убивать. Когда старичку станет худо, он неожиданно отодвинет книжный шкаф и убежит по скрывающемуся за этим шкафом ходу. Преследуя врага, выходите на свежий воздух голубого цвета (неужто и он электрический?), отыскивайте электростаричка, добивайте его, подхватывайте оружие **Wyndrax's Wisp** (Электропосох) и идите за открытую решётку. Это конец уровня.



Уровень *Crypt* of *Nharre*

Идите, куда идется, созерцая на пути адские красоты. Оказавшись в небольшой комнате с гробом, ищите псевдосветильник с Полоской вместо огня, прыгайте на этот «светильник» и спускайтесь затем по лестнице, обнаружившейся под отъехавшим гробом. Идите дальше, прыгайте по торчащим из лавового озера скалам и заходите внутрь здания.

СЕКРЕТ! Пройдя над лавой по мосту и поднявшись по лестнице, оглянитесь: на балке сзади вас лежит Сердце, которое можно взять при помощи Ballista-Jump-а.

Оказавшись в пещерке с наклонными дверями, идите в обычные (наклонные закрыты). Поднимайтесь по лестнице, по балкам проходите над знакомым мостом через лаву (берите броню), открывайте дверь и заходите в зал с лежащим на его полу **SaveGem-ом**.

СЕКРЕТ! На втором этаже этого зала имеется большая броня. Данный секрет можно взять при помощи «трудного» Ballista-Jump-а (стрелять за мгновение до прыжка!).

Пересекайте зал и выходите из него на лестницу.

ВНИМАНИЕ! Стоит вам только ступить на эту лестницу, как за спиной опустится решетка, навеки отрезающая вас от зала с **SaveGem-ом**. Не дай вам Бог оставить в этом зале **Superfly-я**! Уничтожив толпу монстров, справившись с Колдуном и утопив в лаве Рогатого Босса, вы с удивлением обнаружите, что вынуждены заново переиграть весь уровень!!

Вы, кажется, хотите услышать от меня что-то еще? Нет уж, господа хорошие. Материтесь сами; я уже устал.

Вы окажетесь в логове Колдуна, насылающего на вас полчища монстров всех видов и мерзких летающих слизней. Убивайте Колдуна, берите у него оружие под названием **Nharro's Nightmare** (Кошмарик) и идите дальше.

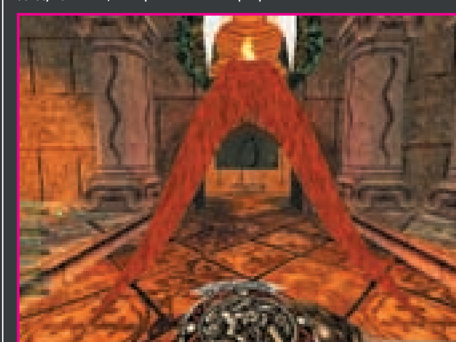
Оказавшись в огромной пещере, идите к лавовому озерку; там по грудь в огненной жиже стоит Рогатый Босс. Не тратьте на него амуницию, это лишнее. Берите последнюю Полосочку, провожайте глазами утопающего в лаве Босса (рис.18), идите затем к двери и завершайте уровень.

Уровень *Gharroth's* Throne

Прыгайте по плавающим в лаве островкам в левую сторону и дальше, куда получается.

ВНИМАНИЕ! Если вы будете злоупотреблять частыми возвращениями на уже пройденные островки, то рискуете утопить Superfly-я в лаве. Попробуйте ради интереса и посмотрите, как это бывает.

Достигнув закрытой решетки, оглянитесь: сзади вас на площадке имеются **SaveGem** и рычаг. Нажимайте этот рычаг и уезжайте наверх на спустившемся к вам лифте-мосту. Доехав до первого остановочного пункта, покидайте лифт, берите броню (слева) и поднимайтесь по лестнице, затем ищите на стене рычажок, нажимайте его, становитесь на приехавший лифт-мост и уезжайте на нем еще выше. На следующей остановке описанную процедуру необходимо повторить. Третий остановочный пункт отличается от предыдущих тем, что рычажок теперь располагается на стене самой



лифтовой шахты.

Поднявшись на поверхность (рис.19), ищите поблизости от себя решетку, нажимайте рычажок и воссоединяйтесь с приехавшим к вам **Superfly-ем** (ведь может же, если захочет!). Идите теперь к статуе, убивайте парящего в небе дракона и продолжайте путь. Слева от вас будет вход на лестницу, впереди стоят две статуи, между которыми лежит броня. Берите броню, затем поднимайтесь по лестнице и берите **SaveGem**.

СЕКРЕТ! Сразу за **SaveGem-ом** висит штандарт, за которым находится Сердце. Не нужно ничего ломать; туда нужно просто сунуться.

Пройдя по мосту и открыв дверь, вы окажетесь в тронном зале. Просмотрев кино и подравшись затем немного с Царем Горохом, смотрите очередную заставку, а лучше сразу жмите **Escape**. Это конец эпизода.

СИ *TACTIX*

МАШИНА ВРЕМЕНИ

ПО СЛЕДАМ ДЖОРДЖА УЭЙЛСА

Максим Заяц

Естественное желание человека, оказавшегося за 800 тысяч лет от собственной эпохи в незнакомом и негостеприимном мире, — как можно скорее вернуться домой. Увы, это не так просто. Для того чтобы вернуться в свое время, нам необходимо овладеть магией этого странного мира, понять его законы, приобрести новых друзей и врагов и отыскать в итоге самого бога Хроноса. Данное прохождение — всего лишь краткий путеводитель для желающих пройти игру относительно быстро и безболезненно, порой пропуская второстепенные предметы, квесты, разговоры. Дотошным любителям во всем докапываться до истины рекомендуется обращать внимание на таблицы в конце каждого эпизода. В них приводится полный список предметов, которые можно использовать при прохождении, и дается описание дополнительных квестов. Так или иначе, наша конечная цель — вернуться домой. Путешествие начинается. Устраивайтесь поудобнее, и доброго вам Времени...

Действие первого эпизода игры происходит в Городе Песочных часов, куда мы переносимся на сконструированной Уэйлсом машине. Подобрав лежащую на земле раковину хрустального наутилуса, мы выходим из U-образной улицы и идем прямо к Площади Песочных часов — дорога здесь всего одна, так что заблудиться практически невозможно. Оказавшись на площади, поворачиваем налево и подходим к арке. В этот момент гигантские песочные часы предупреждают о начале очередного катаклизма. Временная волна проносится по площади, превращая пожилого садовника в юношу, а Джорджа Уэйлса — в ребенка.

За аркой начинается проход, ведущий к Храмовой Площади. Храм — огромное сооружение в центре, у стен его на каменных постаментах установлены статуи. Начинаем обегать его справа и, обнаружив двери, заходим внутрь. Странный механизм у дальней стены храма — хрономантическая сфера. Поднявшись по ступенькам ко входу в нее, мы беседуем со жрецом и заходим внутрь. Мы попадаем в пещеру, в которой обитает лемур — магическое создание, призрак, питающийся песком человеческих тел. Находясь внутри сферы, он не способен причинить нам вред. Лемур предлагает нам прикоснуться к кварцевым призмам для того чтобы овладеть новыми заклинаниями. Всего этих призм три, и каждая из них позволяет овладеть новым видом магии: Дегармонизация, Искривление и Мазь песочных часов. Внутри пещеры мы можем попрактиковаться в использовании этих заклинаний, не беспокоясь о запасах Джад-гаррела. Жаль только лемура дегармонизировать не удастся — сфера надежно защищает и его и нас от любых неблагоприятных воздействий.

Предмет	Местонахождение
Хрустальный наутилус	U-образная улица
Чаша	Храмовая площадь
Наручный гейджер	Храмовая площадь
Виссахидская мазь	Храмовая площадь (Торговка-виссахидка — возможность обмена на Пепельные часы)
Нож	U-образная улица (Торговец-виссахид — обмен на чашу)
Песочные травы	Площадь песочных часов (садовник)
Песочные травы	Храмовая площадь (Торговка-виссахидка — обмен на Пепельные часы)
Песочные травы	Городские ворота (эффахид-смотритель за триподонами) — обмен на нож, возможен только в промежуток между обучением заклинаниям и взятием компаса
Пепельные часы	U-образная улица (Торговец-виссахид — обмен на песочные травы)
Хрономантический компас	U-образная улица (Торговец-виссахид — обмен на виссахидскую мазь)

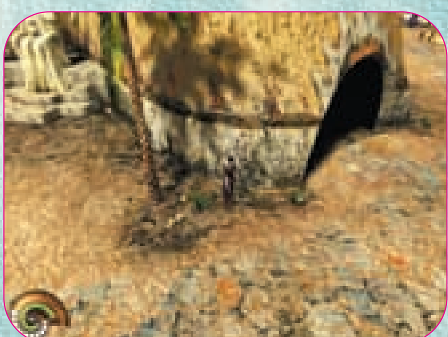
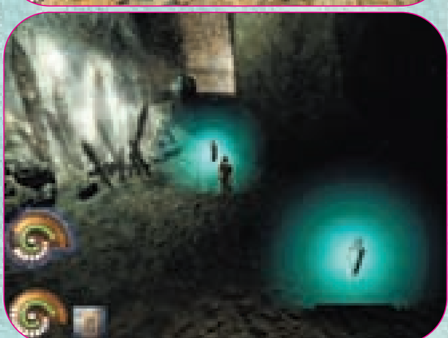
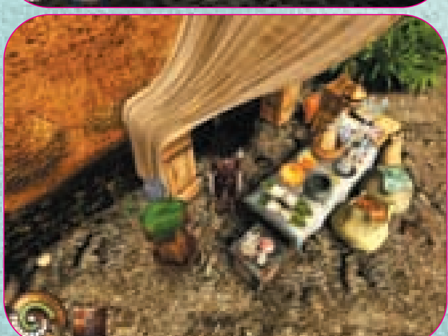
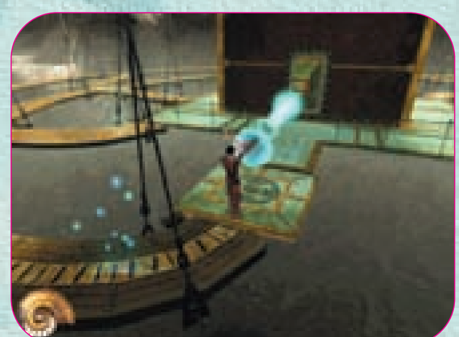
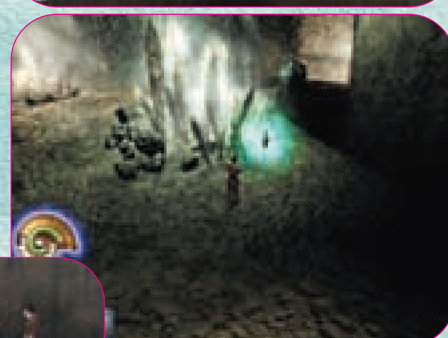
Покинув пещеру, мы вновь оказываемся в храме. Монах рекомендует нам найти шекандаров, путь к которым должна указать некая утерянная реликвия. Выходим из храма. Неподалеку от входа стоит лоток уличной торговки. Заходим за него, не обращая внимания на окрики ворчливой старой леди, используем заклинание Искривление (невидимость) и подбираем с земли Виссахидскую мазь. Эффект заклинания длится не очень долго, поэтому придется поторопиться. Слева от прилавка у стены храма находится статуя. Слева от нее на постаменте лежит Наручный гейджер. Подобрав его, мы возвращаемся к U-образной улице. Первый житель Города Песочных часов, заговоривший с нами — юноша-торговец — теперь превратился в старика, страдающего от болей в спине. Он с радостью обменяет нашу Виссахидскую мазь на древнюю реликвию — Хрономантический компас, с помощью которого можно находить дорогу в Великой Пустыне. Теперь можно отправляться в путь. Впрочем, перед этим мы можем получить еще и Пепельные часы. Старый торговец отдаст их нам взамен песочных трав, раздобыть которые можно двумя способами. Первый и самый простой способ — поговорить с юношей-садовником на Площади Песочных часов; он с радостью подарит нам несколько растений. Второй способ немного сложнее: на постаменте статуи, стоящей у стены храма неподалеку от входа на Храмовую площадь, лежит чаша. Старый торговец на U-образной улице обменяет ее на хороший острый нож, который позарез необходим смотрителю за триподонами у городских ворот (проход к ним расположен справа от лотка старой торговки на Храмовой площади). В обмен на нож он готов отдать нам песочные травы, но сделать это нужно до того, как мы возьмем у старого торговца компас.

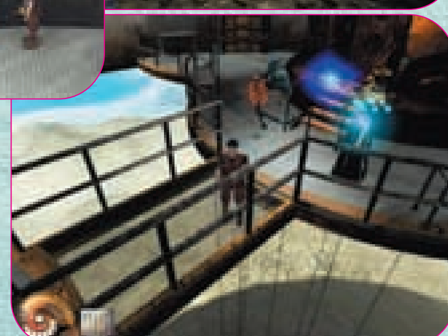
С компасом и пепельными часами мы отправляемся к городским воротам и беседуем с юным смотрителем за триподонами. С помощью наручного гейджера или используя соответствующее заклинание, дегармонизируем не в меру вспыльчивого стража, седлаем триподона и скачем на нем к монастырю. На этом заканчивается первый эпизод игры.

#time machine005-008.bmp Второй эпизод игры начинается неподалеку от входа в Шекандарский монастырь. Спускаемся вниз по вырубленным в скале ступеням, смотрим на медную пластину и запоминаем последовательность звуков: волна, гонг песочных часов, звук пара хрономантической сферы, ворота рудника, звук органа, волна (на этом этапе рекомендуется приглушить музыкальное сопровождение игры). Заходим в лабиринт — для того чтобы пройти его до конца, мы должны воспроизвести ту же последовательность звуков, каждый раз выбирая соответствующий телепорт (звук волны раздается когда мы встаем на первую пластину). У последнего телепорта готовим наручный гейджер и, оказавшись перед дверью грузового лифта, дегармонизируем монаха (можно также применить заклинания или воспользоваться раковиной Наутилуса — в этом случае монах превратится в иллюзию и исчезнет).

Спустившись вниз на грузовом лифте, начинаем обходить центральный зал монастыря по часовой стрелке и заходим в первую же дверь. Это зал соляного производства. Неподалеку от входа на металлическом лотке лежит кристалл черной соли — подбираем его и поднимаемся на ближайшую платформу. Забрав со стола масленку, возвращаемся в центральный зал монастыря и на этот раз идем против часовой стрелки. Проходим мимо лифта. Следующая дверь — вход в хрономантический зал. Пообщавшись с женщиной-хронамантом, идем направо, к сфере. Слева от нее на столике лежат заряженные пепельные часы. Если мы получили пепельные часы в предыдущем эпизоде, их можно зарядить с помощью хрономантических часов (перед этим их нужно включить, повернув рычаг). В итоге у нас окажутся двое заряженных пепельных часов.

Заходим в хрономантическую сферу. Эта пещера очень похожа на предыдущую... вот только обитающий здесь лемур чрезвычайно невежлив и к тому же разгневан на шекандаров. Что ж, его можно понять. Призма заклинания Хрономантическая маска исчезает, когда мы пытаемся прикоснуться к ней. Бежим в дальний конец пещеры и овладеваем магией Контрзаклинание и Стоп-время, затем возвращаемся к первой призме и кастуем Стоп-время на нее. Главное в этом деле — не промахнуться и не попасть в лемура, иначе вредное создание немедленно телепортирует нас за пределы сферы. Обездвижив гуляющую призму, мы прикасаемся к ней и получаем третье заклинание — Хрономантическая маска. Теперь можно пообщаться с лемуром и показать ему заряженные пепельные часы. В обмен на них он предложит обучить нас одному заклинанию. Выбираем Глаз Джад-гаррела — с его помощью мы сможем отличать иллюзии от реальности и видеть скрытые предметы. Вторые часы можно обменять еще на одно заклинание (например, Хватка Хроноса) или просто использовать их для того чтобы добавить себе песка и Джад-гаррела.



Попрактиковавшись в использовании новой магии, мы сохраняем игру, покидаем сферу и вновь беседуем с женщиной-хронomантом. Она говорит о том, что великий Тетрадон вот-вот должен появиться в этом зале, и нам необходимо побеседовать с ним. Побеседовали... Великий Тетрадон Логор-шар объявляет, что явившееся ему во сне кошмарное, неестественное и угрожающее существованию мира нечто — это и есть мы, и затем всерьез пытается дегармонизировать нас. Сражаться с таким магом — занятие самоубийственное... во всяком случае пока. У нас есть всего пара секунд для того чтобы переключить хрономантический замок (сияющий кристалл справа от входа) и освободить лемура из сферы. Обрадованный неожиданной свободой, тот немедленно атакует Тетрадона. Мы должны воспользоваться этим для того чтобы убежать. Первый выстрел лемура уходит в дальний конец помещения. Там, слева от лестницы, в стене у самого пола имеется вентиляционный ход. Бежим туда, смазав решетку маслом из масленки, забираемся внутрь — и оказываемся в зале соляного производства. Готовим наручный гейджер: монах-хрономант на ближайшей платформе атакует нас. Дегармонизировав наглеца, мы забираемся на дальнюю платформу и поворачиваем руль. Теперь можно спрыгнуть в вагонетку для пустой породы — она сама вывезет нас из храма. Мы уже едем на подъемнике, когда очередная временная волна превращает Джорджа Уэйлса в старика.

Поднимаемся по лестнице наверх к тому месту, где мы оставили своего триподона, садимся на него и возвращаемся в Город Песочных часов. На этом заканчивается второй эпизод игры.

Третий эпизод игры проходит в Городе Песочных часов. Поговорив со старым крестьянином, мы просим его позаботиться о нашем триподоне Уиллоуби. Ничуть не удивившись, тот отводит

Предмет	Местонахождение
Кристалл черной соли	Зал соляного производства
Масленка	Зал соляного производства
Заряженные пепельные часы	Хрономантический зал
Песочный глобус	Хрономантический зал



трехного «коня» в загон, а потом даже соглашается проводить нас до городских ворот. Передвигается он с весьма неожиданной для такого старика прытью. Оказавшись в городе, мы изучаем содержимое своего мешка. Если ножа в нем нет — сменяли на песочные травы или вообще поленились искать в первом эпизоде — придется сбегать за ним к старой Хамиате. Ее дом находится на U-образной улице, позади лавки торговца (дальний вход). Нож висит на стене. Забрав его, мы отправляемся на Храмовую площадь и начинаем обходить центральное здание слева. Нам нужен первый проход с левой стороны площади. Оказавшись на улице, вырезаем ножом сердцевину медового кактуса и проходим вперед до угла. Здесь стоит несколько ящиков. В доме слева от них плачет маленькая девочка — кто-то забрал ее куклу и бросил в загон к триподону. Ребенку нужно помочь. Забираемся на ящики и тянем на себя большой короб, стоящий сверху. Спрыгиваем на землю и вновь забираемся на ящики — на этот раз справа от короба. Толкаем его до упора влево, затем спрыгиваем на землю и вытягиваем на себя маленький ящик из нижнего ряда. Придвигаем его к стене справа, затем забираемся сверху и перелезаем через стену. Мы перед загоном триподонов. Укладываем сердцевину медового кактуса в кормушку, а затем просовываем руку сквозь прутья ограды и забираем куклу. Теперь нужно вернуть ее владелице. Вновь перебираемся через стену (с этой стороны возле нее тоже стоит ящик), заходим в дом и отдаем девочке куклу. Взамен она отдает нам эффахидскую флейту — очень полезный предмет, позволяющий очаровывать лемуров. Жаль только, что играть на этой флейте способен лишь ребенок. Из ниши в стене мы забираем незаряженные пепельные часы, с подоконника — пучок песочных трав. Выходим из дома на улицу и идем направо.

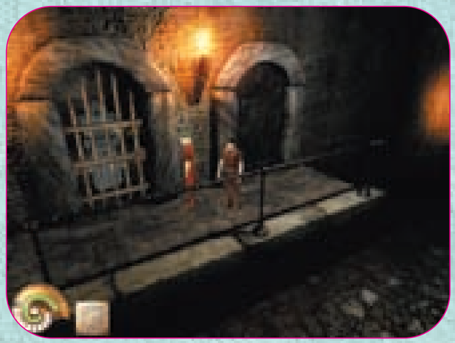
Мы вновь оказываемся на Площади Песочных часов. Для того чтобы добраться до Вела Субека, нам необходима печать Иерарха. Она лежит в сундуке в доме Хамиаты. Осталось лишь раздобыть ключи. Этим мы сейчас и займемся. Начинаем огибать площадь по часовой стрелке. Вскоре нам попадается ведро, в котором лежат свежие листья свинория. Как он похож на чай! Прихватив одну веточку, мы выходим с площади через самый дальний проход (он находится точно напротив прохода, ведущего к U-образной улице). В конце улицы мы поворачиваем направо и в тупике вырезаем еще одну сердцевину медового кактуса. Возвращаемся немного назад и у фонтана пытаемся поговорить со старой ворчливой Атаймах. Разговор явно не ладится. Слева от фонтана стоит насосная машина. Переключаем на ней рычаг и поворачиваем колесо влево до тех пор, пока в верхней трубе не открывается течь. На земле перед машиной валяется гаечный ключ. Поднимаем его, забираемся на ящик и устраняем течь. Спрыгиваем вниз и вновь поворачиваем колесо влево. Теперь течь открывается в нижней трубе. Отодвигаем левый ящик и вновь используем гаечный ключ для того чтобы устранить неполадку. В результате всех этих ремонтных работ Атаймах сменяет гнев на милость и отдает нам первый золотой ключ.

Теперь мы отправляемся на U-образную улицу. Проход вниз от того места, где мы начинали эту игру в первом эпизоде, был перегорожен телегой. Сейчас мы можем пройти по нему на тюремную площадь. У дальней стены на камнях лежит металлический лист, используемый для сушки орехов. Укладываем на него свежие листья свинория и ждем, пока они из зеленых не станут коричневыми. Возвращаемся в дом Хамиаты на U-образной улице, бросаем высушенные листья в кипящий на очаге чайник и предлагаем старой карге попробовать получившийся напиток. Горько? Ах да, мы забыли самое главное! Укладываем в чайник сердцевину медового кактуса и в результате получаем классический английский напиток. Джордж Уэйлс, поставщик двора Ее Величества. Чай старушке нравится, и в результате она отдает нам второй золотой ключ. Двумя золотыми ключами мы открываем стоящий здесь же сундук и достаем оттуда печать Иерарха.

Теперь можно отправляться на встречу с Велом Субеком. Впрочем, у нас осталось еще одно дело. Возвращаемся на тюремную площадь (там мы сушили листья свинория) и, притаившись возле фонтана слева от лестницы, подслушиваем разговор двух стражников. Один из них, Наджазир, стащил несколько бутылок пепельного огня у своего коллеги. В будущем эта информация нам пригодится. Теперь нужно освободить пленника, того самого смотрителя за триподонами, с которым мы уже общались в первом эпизоде. Поднимаемся на помост пыточной машины и начинаем претворять в жизнь план по спасению: поворачиваем второй рычаг слева (первый включает ток), затем опускаем на две позиции три переключателя справа для того, чтобы отвести от тела смотрителя электроды, и под конец поворачиваем влево колесо. Все это нужно проделать чрезвычайно быстро: одного из стражников мучает жажда, и он периодически спускается к фонтану для того чтобы напиться. Если при этом он заметит нас на помосте, неприятностей не избежать. Каждый раз при приближении стражника нужно спрыгивать с помоста вниз и притворяться добропорядочным «мешком с песком» — это первый вариант, второй заключается в использовании заклинания Искривление — оставаясь невидимым, можно без помех освободить смотрителя. Наконец, он благодарит нас и убегает, а мы возвращаемся на Храмовую площадь и начинаем огибать ее против часовой стрелки. Первый проход справа приводит нас к красной двери, перед которой стоит стражник. Мы показываем ему печать Иерарха, однако этот вымогатель требует еще и бутылку пепельного огня! Постойте-ка... друг, а ты слышал о том, что некий Наджазир украл у тебя несколько бутылей? Информация того стоила — стражник без пререканий открывает перед нами дверь, ведущую к Святилищу (если подслушать разговор у фонтана нам так и не удалось, придется расстаться с каким-нибудь предметом — пучком песочных трав, кристаллом черной соли, песочным глобусом или виссахидской мазью — иначе этот тип нас не пропустит).

Перед входом в Святилище нас встречает еще один стражник, у которого явные проблемы со слухом. Здесь же бегает последний, седьмой пескоскреб — тем, кто выполняет этот мини-квест, необходимо поймать его и вернуться к торговке ДО беседы с Велом Субеком. Заходим внутрь Святилища. Для того чтобы Вел Субек заговорил с нами, необходимо показать ему раковину хрустального наутилуса. Когда все темы для разговора будут исчерпаны, используем масленку для того чтобы смазать колеса деревянной лестницы — перемещая ее вдоль стены, мы можем прочесть три священных свитка. Четвертый, последний, свиток находится возле двери; последовательность, описанная в нем, пригодится нам на одном из следующих этапов игры. Забрав со стола кристалл черной соли и песочный глобус, мы заходим в хрономантическую сферу. И вновь знакомая пещера. На этот раз мы сможем выучить два новых заклинания: Путь Арки и Парус наутилуса. Коварный лемур желает сохранить Путь Арки, и поэтому он спрятал одну настоящую призму среди трех фальшивых, прикосновение к которым сокращает наши запасы песка и Джад-гаррела. Используем магию Глаз Джад-гаррела, и фальшивые призмы исчезают, а мы с двумя новыми заклинаниями покидаем сферу. На выходе из Святилища нас арестовывает стража...

Весьма динамичный этап. Начинается он с того, что Иерарх приказывает бросить нас в камеру. Там мы знакомимся с Ашамирой — лидером повстанцев. Во время разговора с ней мы слышим бой Песочных часов. Проносится временная волна, превращая





Джорджа Уэйлса в ребенка. Стоявший за дверью стражник, бросив ключ, убегает за черной солью. Скорее, это наш единственный шанс! Сохраняем игру — лимит времени, отведенный на следующий этап, чрезвычайно мал, и если что-то пойдет не так, проще будет сделать еще одну попытку. Просунув руку через решетку, подбираем ключ с пола и открываем дверь камеры. Бежим направо (Ашамира последует за нами) и открываем соседнюю решетку. В этой камере мы прячемся до тех пор, пока не появится стражник. Обнаружив, что пленники сбежали, он заходит в нашу старую камеру для того чтобы обыскать ее. Времени очень мало: нам нужно выбежать в коридор и ключом запереть дверь у него за спиной.

Через проем рядом с колоколом мы проходим в следующее помещение, поднимаемся к камерам и открываем ключом первую решетку. Сюда посадили того самого человека, которого мы освободили из пыточной машины. Похоже, ему опять не повезло — мало того что он вновь угодил за решетку, так еще и недавняя волна Времени превратила его в ребенка и начисто стерла память. Нам придется отдать ему один из кристаллов черной соли. Бывший смотритель за триподонами узнает нас и в знак благодарности помогает организовать побег. Мальчишка бежит в соседний зал и поднимает тревогу. Дождавшись пока стражники пройдут мимо нашей камеры, мы покидаем укрытие и бежим вверх по лестнице в комнату стражи (лестница находится у противоположной стены зала). Войдя в комнату, мы поворачиваем рычаг справа от входа, и проход перегораживает решетка. Ашамира находит наручный гейджер — как раз вовремя, потому что в комнате появляется женщина-хрономант. Обездвижив ее с помощью заклинания Стоп-время, мы предоставляем Ашамире сражаться с ней, а сами отходим на безопасное расстояние. Наконец, бой заканчивается. Забрав у нашей воинственной спутницы гейджер, мы выходим во внутренний двор через деревянную дверь, обитую железными полосами (в главный вход лучше не соваться — этот путь заканчивается тупиком и неминуемой дегармонизацией в бою с превосходящими силами противника). Стоит Джорджу оказаться во внутреннем дворе, и по нему сразу же открывают огонь. Единственный выход — применить заклинание Искривление и

Предмет	Местонахождение
Ведро	Городские ворота
Резец	Площадь песочных часов
Нож	В доме Хамиаты на U-образной улице (если нож отсутствовал в начале эпизода)
Кристалл черной соли	Комната со свитками
Кристалл черной соли	Храм
Кристалл черной соли	Площадь песочных часов (дает адхамид-скульптор, если герой использует резец, чтобы исправить надписи на каменной плите)
Раковина времени (иллюзия)	Пещера лемура, сфера в Храме (при разговоре с лемуром)
Кукла	Загон триподонов, улица слева от Храмовой площади (перекресток 1)
Флейта эффахида	У девочки в доме, перекресток 1
Заряженные пепельные часы	В храме за статуей Хроноса, там находится фальшивая стенка (используем заклинание Глаз Джад-гаррела, для того чтобы рассеять иллюзию)
Заряженные пепельные часы	Перекресток 1 или 2 (нужно выиграть соревнование по Радужному наутилусу)
Пепельные часы	В доме, перекресток 1
Масленка	Комната со свитками
Сердцевина медового кактуса	Перекресток 1 (используем нож)
Сердцевина медового кактуса	Перекресток 2 (используем нож)
Свежие листья свинория	Площадь песочных часов
Сушеные листья свинория	Тюремная площадь (помещаем свежие листья на плиту для сушки орехов)
Золотой ключ Хамиаты	В доме Хамиаты на U-образной улице (готовим чай для того чтобы получить ключ)
Золотой ключ Атаймах	Перекресток 2 (чиним машину для того чтобы получить ключ)
Печать Иерарха	В доме Хамиаты, перекресток 2 (открываем сундук двумя золотыми ключами)
Виссахидская мазь	U-образная улица (торговец-эффахид, в обмен на ведро)
8 пескоскребов (специальный предмет)	Герой может собирать пескоскребов, если он поговорил с торговкой на храмовой площади и получил "задание на семь пескоскребов"
Песочный глобус	Комната со свитками
Песочный глобус	U-образная улица (торговец-эффахид в обмен на куклу)
Песочные травы	В доме, перекресток 1
Песочные травы	Перекресток 1 или 2 (нужно выиграть соревнование по Радужному наутилусу)
Песочные травы	Храмовая площадь (женщина-торговка в обмен на пепельные часы, заряженные или незаряженные)
Песочные травы	Храмовая площадь (женщина-торговка в обмен на песочный глобус)

сделать себя невидимым. В центре двора стоит ящик — нам нужно затолкать его в арку, куда минутой раньше убежала Ашамира. Уф! Она еще и недовольна...

У стены стоят ящики. Придвигаем наш так, чтобы можно было взобраться по ним наверх, и карабкаемся на крышу. Теперь нужно перепрыгнуть на платформу подъемника — Ашамира будет управлять ею. Перепрыгиваем с платформы на вторую крышу, а с нее — на третью. Подобрав валяющуюся на краю доску, мы сооружаем некое подобие моста и возвращаемся на вторую крышу. В центре стоят два ящика, скрепленных веревкой. Разрезав ее ножом, мы толкаем один из ящиков к доске и по ней переправляем его на третью крышу, затем толкаем его до конца вправо и забираемся наверх (иногда для этого приходится несколько раз нажимать на <пробел>). Под ногами валяется еще одна доска — установив ее на краю крыши, мы убеждаемся в том, что до платформы подъемника она все-таки не достает. Толкаем ящик на угол крыши для того чтобы придавить им конец доски, затем забираемся на него сверху, спрыгиваем на доску и на башню у городских ворот. С помощью подъемника мы поднимаем Ашамиру наверх, а сами спускаемся вниз. Вернувшись к тому самому ящику, который мы заталкивали под огнем противника в арку, изымаем его из общей кучи и толкаем вновь — на этот раз к платформе подъемника. Ашамира поднимает нас наверх вместе с ящиком. Опускаем пустую платформу подъемника и заталкиваем ящик на противовес. Подъемник ломается, и мы получаем возможность спуститься с башни на противовесе. Нас ждет верный Уиллоуби. Наполняем ведро водой и выливаем ее в поилку. Когда триподон напьется, мы можем отправляться в путь.

Предмет	Местонахождение
Железный ключ	Тюремная камера
Кристалл черной соли	Камера запертого стражника
Наручный гейджер	Комната стражи
Ведро	Обработанная земля (если у героя нет ведра в начале эпизода)

В начале пятого эпизода триподон привозит нас в лагерь повстанцев. Неподалеку от тента Даджарун — лейтенант Ашамиры — пытается перезарядить наручный гейджер. Этот недоверчивый тип с большим подозрением относится к нашей персоне. Поп-



робуем переубедить его. Второй наручный гейджер лежит на столе. Берем его в руки и перезаряжаем на глазах у изумленной публики. После этого нужно еще раз обратиться к Даджаруну — он подарит нам звучащую палку, необходимую для отыскания ловушек в пустыне. Неподалеку от входа в лагерь стоит большой шатер. Заходим внутрь и дожидаемся Ашамиру. Поговорив с ней, мы забираем два кристалла черной соли из шкатулки, подходим к арке Ульморета и применяем заклинание Путь Арки (вместо заклинания можно использовать хрустальный наутилус, в этом случае нужно зайти в арку когда послышатся звуки Моря Вечности). Арка переносит нас в пустыню.

Предмет	Местонахождение
Звучащая палка	Лагерь повстанцев (дает Даджарун, если мы перезарядили наручный гейджер)
Кристалл черной соли	Лагерь повстанцев (используем нож)
Заряженные пепельные часы	Лагерь повстанцев (дает воин эффахид, если вы покажете ему пепельные часы)
2 кристалла черной соли	Внутри шатра с аркой

Шестой эпизод — один из самых сложных. Для начала нам предстоит преодолеть полосу зыбучих песков. Звучащая палка помогает вовремя обнаружить ловушку и обойти ее. В случае если палки у нас с собой не оказалось, нужно внимательно прислушиваться к звуку шагов — он меняется при приближении к опасной зоне. Используя в качестве ориентиров кактусы, камни и прочие местные предметы и старательно обходя предательские ямы с зыбучим песком, мы, наконец, добираемся до узкого ущелья в скалах. Оно находится приблизительно напротив места старта. Если смотреть глазами героя, зону зыбучих песков удобнее всего огибать справа. Но вот ущелье позади. Перед нами встает скала, за которой виднеются силуэты лемуров. Тупик? Нет, внизу в камнях имеется узкое отверстие. Встав перед ним, мы нажимаем на <пробел>, и наш герой проползает под скалой. На другой стороне узкой расщелины нас поджидает лемур. Можно попытаться дегармонизировать его с помощью гейджера или заклинаний, но гораздо разумнее будет воспользоваться эффахидской флейтой: она очарует лемура на некоторое время, дав нам возможность спокойно пройти мимо. Слева в скале имеются каменные выступы, похожие на ступени. Взбираемся по ним наверх и дегармонизируем стоящего там лемура. Пропрыгав по ступеням, мы, наконец, спускаемся на землю. Прямо перед нами виднеется вход в пещеру лемуров. Соваться туда имеет смысл лишь в том случае, если у нас есть эффахидская флейта.



Подобрав лежащую на песке Раковину Времени, мы заходим в пещеру. Там нас поджидают трое лемуров — поочередно сыграв для каждого из них на флейте, мы подходим к тому месту, где через пропасть должен идти узкий каменный мост. Его нет... Нет? Используем заклинание Глаз Джад-гаррела, и невидимый мост вновь появляется над пропастью. В конце пещеры нас поджидает королева лемуров. Очаровав ее с помощью флейты (для этого придется подойти почти вплотную, уворачиваясь от выстрелов), мы можем поговорить с ней и получить в подарок еще одно мощное заклинание: Спектральное тело. За спиной у королевы лежат заряженные пепельные часы. Подобрав их, мы выбираемся из пещеры и продолжаем наш путь к Морю Вечности. Вскоре нам попадается череда расщелин. Перепрыгивая с одного уступа на другой, на одном из них (справа) мы видим кварцевую флягу. Очень важно взять ее с собой. По дороге нам попадается еще один лемур. Очаровав его, мы завершаем наш путь и выходим на берег моря.

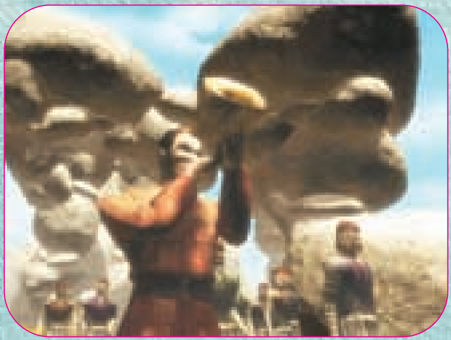
Странные неподвижные волны, высокие камни, замерший прибой... Единственный звук, нарушающий тишину этого места — шорох наших шагов по песку пляжа. Мы подбираем Раковину Времени и подходим ближе к воде. Проносится временная волна, возвращая нам взрослый облик и принося с собой странных существ — русалок. Они располагаются на каменных глыбах и начинают околдовывающую песню... которая уменьшает у нас уровень песка и Джад-гаррела! Действовать нужно быстро: можно воспользоваться заклинанием Парус наутилуса и, находясь под его защитой, заговорить с ближайшей русалкой или просто показать ей нашу кварцевую флягу. Так или иначе, песня смолкает, и мы можем поговорить со странными обитателями этого мира. Король Ульморет дорог русалкам, и они готовы помочь тому, кто освободит его и приведет к Морю Вечности. Взамен мы получим Ключ Пены, который открывает путь к Святилищу Хроноса. Дело за малым: нужно освободить короля и привести его сюда. Заполнив кварцевую флягу водой из Моря Вечности (светящаяся прорубь находится в дальнем конце пляжа), мы забираем Раковину Хроноса, подаренную нам русалкой. На этом шестой эпизод заканчивается.

Седьмой эпизод игры представляет собой один небольшой ролик. В сопровождении повстанцев и Ашамиры мы приближаемся к воротам Города Песочных Часов и трубим в Раковину Хроноса. Образуется Волна, которая накрывает город: стражники, застигнутые врасплох, меняют свой облик и теряют память. На повстанцев сила этой волны не действует. Выполнив свое предназначение, раковина исчезает.

Восьмой эпизод игры проходит в Городе Песочных часов, куда мы ворвались во главе армии повстанцев. На знакомых улочках идут бои. Не стоит ввязываться в сражения. Проще всего достичь этого став невидимым с помощью заклинания Искривление. Первый визит мы нанесем в центральный храм на Храмовой площади.

Предмет	Местонахождение
Раковина Времени	Второй проход между скалами
Раковина Времени	Берега Моря Вечности
Заряженные пепельные часы	Пещера лемуров (за спиной у королевы лемуров)
Хронофор	Пещера лемуров
Раковина Хроноса	Берега Моря Вечности
Пустая кварцевая фляжка	Третий проход между скалами

Внутри нас поджидает хорошо вооруженный хрономант. Переступив порог, используем заклинание Спектрально тело и бежим к столу, на котором лежит хронофор. С его помощью мы сможем без особого труда дегармонизировать противника. После боя нужно забрать со стола кристалл черной соли. Помимо нас в храме есть еще один посетитель. До появления волны, вызванной Раковиной Хроноса, этот молящийся эффахид был глуховатым стражником, стоявшим на посту возле Святилища. Теперь к проб-



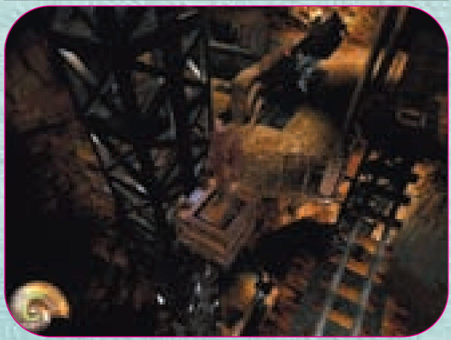


лемам со слухом добавилась еще и полная потеря памяти. Забрав у бывшего стражника золотой ключ от красной калитки, мы отправляемся к Святилищу (первый переулок перед выходом с Храмовой площади). Перед красной калиткой нас поджидает хрономант, за ней — еще один хрономант и воин. Дегармонизировав врагов, мы заходим в Святилище и беседуем с Велом Субеком, который рассказывает нам о грядущей вселенской катастрофе. Забрав у него со стола кристалл черной соли и песочный глобус, а из ниши в стене — заряженные пепельные часы, мы отправляемся к Площади Песочных часов. У выхода с Храмовой площади путь нам преграждает какая-то странная машина. Возле нее стоит окаменевшая Ашамира. Пожалуй, не стоит приближаться к этому чуду техники. Возвращаемся к Велу Субеку и жалуемся ему на жизнь. Тот моментально вспоминает, что машину под названием «Циклоп» сконструировал он сам. Ох уж эти ученые! Вместе с Велом Субеком мы возвращаемся к машине, и тот отключает защитное поле. Теперь мы можем приблизиться к центральной панели и открыть ее с помощью гаечного ключа. Стоит нам потянуть за средний кабель, и машина взрывается. Весьма довольный собой Вел Субек возвращается в свою лабораторию, а Ашамира, не тратя времени на долгие благодарности, отправляется штурмовать дворец Иерарха. Последуем за ней.

Вход во дворец с Площади Песочных часов охраняют два стражника. Ашамира начинает перестрелку, но продолжаться она может еще пару лет: стражники стоят на верхней площадке лестницы, наша неутомимая воительница — внизу, выстрелы не долетают до цели, но никого, похоже, это не волнует. Все приходится делать самим. Используем заклинание Искривление, взбегаем вверх по лестнице и отстреливаем стражников со спины. Для того чтобы попасть во дворец, нам необходимо вместе с Ашамирой одновременно повернуть два рычага. Во дворце нас уже ждет Иерарх. Вежливо пропускаем леди вперед... вернее, прячемся у нее за спиной и оттуда оказываем посильную огневую поддержку — все равно щит у Ашамиры способен выдержать практически любые атаки. Забрав со стола кристалл черной соли, мы заходим внутрь сферы. На этот раз при попытке прикоснуться к кварцевым призмам лемур атакует нас и телепортирует за пределы пещеры. Избежать этого довольно легко — достаточно держать в руках кварцевую фляжку. Заполучив два заклинания — Песнь русалки и Хрономантическая броня, мы выходим из сферы и приводим в действие песочные часы, стоящие вдоль стен зала под барельефами. Делать это нужно в следующем порядке: Адхамид (барельеф, изображающий женщину-воина) — Виссахид (старик)— Эффахид (ребенок) — Шекандар (хрономант). Если все было проделано правильно, позади стола откроется секретная дверь, за которой томится в заточении король Ульморет. Вместе с ним мы решаем отомстить Тетрадону. В зале нас встречает Вел Субек, который отдает нам ключ. Всей компанией (за исключением почтенного ученого, разумеется) мы отправляемся в Шекандарский монастырь, и восьмой эпизод заканчивается.

Место действия девятого эпизода игры — Шекандарский монастырь. Мы прибываем туда во главе весьма внушительного отряда... но действовать поначалу все равно придется в одиночку.

Предмет	Местонахождение
Песочные травы	Храмовая площадь (позади лотка женщины-торговки)
Песочные травы	Городские ворота (при разговоре с повстанцем смотрителем триподонов)
Песочный глобус	Комната со свитками
Песочный глобус	Перекресток 1 (нужно вернуть звучащую палку Даджаруну)
Кристалл черной соли	Тронный зал
2 кристалла черной соли	Комната со свитками
Хронофор	Храм
Распылитель пара	Комната со свитками (специальное оружие, которое парализует противников)
Шекандарский ключ	Тронный зал (дает Вел Субек)
Заряженные пепельные часы	Комната со свитками



Спустившись вниз по каменным ступеням, используем ключ, который нам дал Вел Субек, для того чтобы открыть ворота рудника. Сразу за ними нас ждет первый бой. Дегармонизировав женщину-хрономанта, мы подходим к пульту, стараясь при этом не приближаться к роботу. Перед нами три панели управления. Используя левую панель, мы получаем контроль над роботом и отводим его назад, за мост. Затем с помощью правой панели убираем мост. Левая панель — отправляем робота в пропасть. Правая панель — восстанавливаем мост. С помощью средней панели мы возобновляем подачу энергии (ее отключили, когда мы вошли в ворота рудника). Подъемник работает нормально, а вот вагонетка застревает на рельсах. Переходим через мост и на платформе лифта спускаемся на нижний уровень. Покопавшись в обломках разрушенного робота, мы находим прерыватель. Поднимаемся на лифте на третий уровень. Сохраняем игру, решительным шагом подходим к перегородившему проход роботу и используем на нем прерыватель (стоит замешкаться всего на пару секунд, и подойти к нему уже не удастся, в этом случае придется перезагрузить игру и сделать еще одну попытку). Ставший поразительно послушным и дружелюбным, робот освобождает проход к пульту. Отгоняем робота на платформу подъемника, затем сами идем следом и вместе опускаемся на второй уровень. Теперь нам предстоит подняться наверх без участия лифта. Подходим к вертикальному подъемнику (слева от лифта) и, стоя на краю в том месте, где нет ограждения, ждем пока перед нами остановится платформа. Запрыгнув на нее, мы поднимаемся на третий уровень и, дождавшись пока платформа остановится, спрыгиваем с нее (нужно очень точно выбрать момент, в противном случае платформа раздавит нас о потолок зала). С помощью пульта управления мы подгоняем робота к застрявшей вагонетке и толкаем ее. Вызвав лифт, спускаемся на нижний уровень рудника и поднимаемся оттуда вверх на подъемнике. На втором уровне мы прямо с платформы перепрыгиваем в вагонетку и едем на ней в зал соляного производства.

После того как вагонетка останавливается, у нас есть всего несколько секунд для того чтобы перебраться из нее на платформу, иначе мы попадем под струю газа. Дегармонизировав монаха, мы забираем с лотка кристалл черной соли и подходим к выходу. Обогнув высокую платформу, идем налево до двери с изображением лица. Перед тем как войти в нее, нужно приготовить хронофор, чтобы прямо с порога несколькими точными выстрелами сразить воина-шекандара. Воспользовавшись панелью, с которой работал воин, мы получаем доступ к нескольким телекамерам. Они показывают нам все ключевые участки храма. Запомним (хотя бы приблизительно) местоположение стражников и различных рычагов управления, поворачиваем выключатель на пульте у противоположной стены комнаты. В лабиринте наутилуса вновь появляются платформы, и в результате очередной временной волны Джордж Уэйлс вновь становится стариком.

Покинув зал соляного производства, мы начинаем обходить главный зал храма против часовой стрелки и заходим в хрономантический зал (единственная неохраняемая дверь). Справа и слева от нас находятся телепорты. После того как мы проходим через один из них, в зале появляется хрономант, который предлагает нам дуэль — предлагает так настойчиво, что отказаться не удается. Основное условие: мы можем пользоваться только магией, обычное оружие на время дуэли деактивировано. Дегармонизировав противника, идем от часов налево. Справа от застекленной карты-макета на столике лежит кристалл черной соли. Прикарманив его, мы поднимаемся по небольшой лестнице (справа от вентиляционного хода) и выходим на кафедру. Установив контроль над роботом, нужно дегармонизировать обоих стражников (если удастся) и затем напасть на второго робота, блокирующего выход из грузового лифта. В итоге оба робота взрываются, а мы возвращаемся в главный зал и присоединяемся к нашим друзьям, которые увлеченно отстреливают недобитых врагов.

Заходим в органный зал (его недавно охраняли стражники). Внутри нас ждет неприятный сюрприз: в игру вступает сам Тетрадон, который с помощью летающего робота захватывает Ашамиру и Ульморета и помещает их в клетки. Похоже, нам предстоит немного побегать. Комнату управления роботом мы видели через камеру. Эта небольшая площадка с четырьмя рычагами по углам находится у дальней стены органного зала. Проблема заключается в том, что, закончив упаковку Ульморета и Ашамиры, летающий робот начинает гоняться за нами. Прикосновение его луча автоматически означает конец игры, поэтому задача номер один: этого самого робота отключить. Сначала нужно дегармонизировать охраняющего пульт хрономанта и затем по очереди повернуть все четыре рычага (в комнате управления летающий робот не может приблизиться к ограждению, и этим нужно воспользоваться). Наконец, робот падает, и обиженный Тетрадон атакует нас лично. Как и прежде, сражаться с ним — занятие самоубийственное. Защитив себя магией Хрономантическая броня или Спектральное тело, мы бежим через весь зал к клетке Ульморета и открываем ее (нужно очень точно позиционировать Джорджа относительно колеса). С освобождением короля баланс сил резко смещается в нашу сторону, и Тетрадон решает покинуть поле боя. Нажав несколько клавиш на органе, он открывает секретный проход и исчезает в нем. Нужно постараться запомнить эту мелодию из пяти нот с тем чтобы потом воспроизвести ее (для того чтобы прослушать последовательность нот еще раз, нужно заглянуть в глаза статуи Хроноса, установленной на возвышении в другом конце зала). Итак, подходим к органу и устанавливаем рычаги следующим образом:

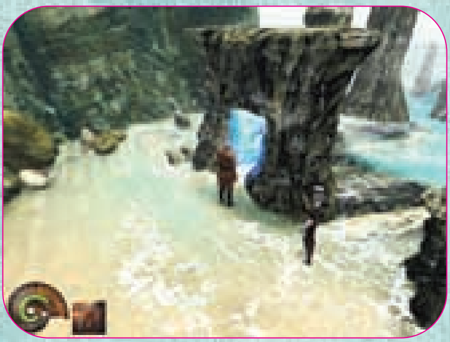
— Рычаг А (тон: расположен справа от героя, когда он смотрит на секретную дверь): нижнее положение

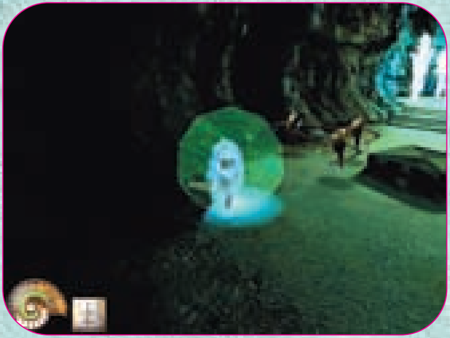
— Рычаг B (арпеджо: центральный рычаг): нижнее положение

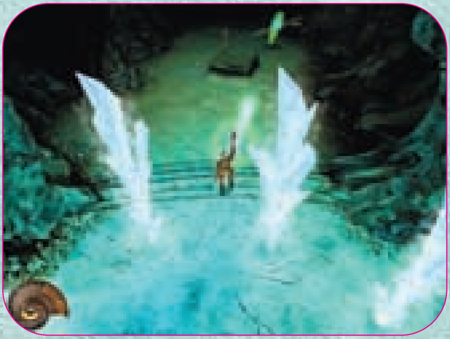
— Рычаг C (атака): верхнее положение

Теперь нужно проиграть последовательность нот. У органа есть два ряда клавиш: «A» и «B» (ряд «A» расположен справа от героя, когда тот смотрит на секретную дверь). На каждом ряду мы можем сыграть одну ноту слева (L) и одну ноту справа (R). Ключевая мелодия выглядит следующим образом: AR-AL-BL-BL-BR (то есть клавиатура «A» правая нота, клавиатура «A» левая нота, клавиатура «B» левая нота и т.д.). Если мелодия набрана правильно, секретная дверь открывается, и мы оказываемся в зале статуй. Всего их четырнадцать, и над каждой летает небольшая пирамидка. На арке, стоящей в центре зала, имеется одиннадцать углублений для одиннадцати пирамидок. Еще три пирамидки над статуями являются ловушками и прилично сокращают наши запасы песка и Джад-гаррела. Какие? Это нам предстоит выяснить опытным путем, предварительно воспользовавшись заклинанием Спектральное тело для того чтобы обезопасить себя от возможного урона. Мы обходим зал, прикасаясь к каждой статуе, и пирамидки занимают свои места в арке. Когда все они будут установлены, нужно воспользоваться заклинанием Путь Арки для того чтобы открыть проход к берегам Моря Вечности. На этом девятый эпизод игры заканчивается.

Предмет	Местонахождение
Прерыватель	Рудник по добыче черной соли
Песочный глобус	Хрономантический зал
Кристалл черной соли	Хрономантический зал
Кристалл черной соли	Зал статуй
Кристалл черной соли	Зал соляного производства







Пришло время платить по счетам. Русалка встречает нас на берегу Моря Вечности. Она отдает нам пенный ключ и улетает вместе с королем Ульморетом. Пройдя через светящуюся дверь между каменных колонн, мы вместе с Ашамирой переносимся в полутемную пещеру. Небольшая лестница ведет к колоннам, излучающим мягкий белый свет. Вот они, Ворота Вечности. Однако стоит нам подойти поближе, и в пещере появляется Тетрадон. Он настроен весьма решительно: двое лемуров готовы дегармонизировать Ашамиру, если мы не отдадим пенный ключ. Похоже, выбора у нас нет. Ключ переходит к Тетрадону, и он на радостях отдает лемурам приказ убить нас. Сразу после этого он и сам попадает в неприятности, вставив ключ наугад в первую попавшуюся колонну. Похоже, Тетрадона мы больше не увидим... но нам-то от этого не легче. Лемуры атакуют...

Ашамира гибнет первой. Врагов становится все больше, они появляются в пещере через отверстие шахты. Нужно как-то закрыть ее. Ага, на стене у лестницы виднеется рычаг! Защитив себя Хрономантической броней или каким-нибудь другим заклинанием, бежим к рычагу и поворачиваем его. Закрывается один сегмент люка, и в противоположном углу пещеры появляется еще один рычаг. Бежим туда... Всего рычагов будет четыре — по числу сегментов люка. Как только шахта будет перекрыта, нескончаемый поток лемуров иссякнет, и нам нужно будет добить оставшихся. Удобнее всего сделать это укрывшись между колонн — лемуры боятся Ворот и к ним обычно не приближаются. Вскоре после окончания боя появляется Ашамира. Как и любой песочный человек, после дегармонизации она полностью утратила память. Для того чтобы вернуть ее, достаточно дать ей глоток воды из кварцевой фляги. Если этого не сделать, сюжетная линия немного изменится, и Ашамира так и не узнает нас до самого конца игры.

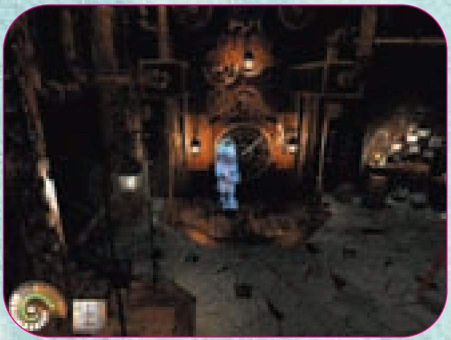
Поднимаемся к Воротам Вечности и забираем ключ, который Тетрадон оставил в неправильной скважине. Встав в центр круга, образованного светящимися колоннами, используем хрустальный наутилус. Он указывает нам на правильную колонну. Вставляем пенный ключ в скважину замка и переносимся в Святилище Хроноса. На этом заканчивается десятый эпизод игры.

Одиннадцатый эпизод мы начинаем во взрослом облике. Это было наше последнее превращение. Подобрав Раковину Времени, мы поднимаемся по лестнице к хронотрону. Сюрприз! В лаборатории появляется лемур, ставший Тетрадоном... то есть наоборот, Тетрадон, ставший Лемуром... в общем, последний враг. Для того чтобы избавиться от него раз и навсегда, нам придется пожертвовать кварцевой стрелкой часов, стоящих у стены лаборатории.

Предмет	Местонахождение
Раковина Времени	Берега Моря вечности
2 раковины Времени	Пещера с Воротами Вечности

Сняв стрелку с циферблата, мы бросаем ее в Тетрадона. После этого его можно дегармонизировать обычными средствами.







Кажется, враги закончились. Мы вновь поднимаемся к Хронотрону, и в этот момент в святилище появляется сам Хронос. Он жертвует своей жизнью ради спасения вселенной... а убить его предстоит нам. Хронос не сопротивляется нашим атакам, но после каждого выстрела, направленного в его сторону, нас атакует хронотрон. Тактика здесь чрезвычайно проста: сделали выстрел, отпрыгнули в сторону, сделали выстрел, отпрыгнули. Через некоторое время Хронос исчезает. Следом за ним, увы, исчезает и Ашамира. В третий, и последний, раз мы подходим к хронотрону... и Море Вечности принимает нас в свои объятья, а на волнах его покачивается машина времени.

Вернувшись в Англию, Джордж Уэйлс меняет профессию — становится писателем. Он по-прежнему считает, что его путешествие было ошибкой, и частенько вспоминает Ашамиру. Она не могла уйти с ним, и он не мог взять ее с собой... но кто знает, быть может когда-нибудь они встретятся вновь. У времени жестокие законы, но одно известно точно: ВРЕМЯ БЕСКОНЕЧНО.

Предмет	Местонахождение
Раковина Времени	Лаборатория Уэйлса

СИ TACTIX

ДМИТРИЙ ЭСТРИН estrin@gameland.ru

Motocross Madness 2 vs. Excitebike 64. На обложке эти игры вроде бы противопоставляются. В журнале не очень. Обе получили по 8,5 баллов и были оценены очень положительно. На самом деле, практически целую неделю мы с главным редактором спорили о том, что лучше. Спор, конечно, глупый, но оправдывать versus на обложке было необходимо. Хуже всех пришлось Боре Романову, который писал новости и решительно ничего не понимал из того бреда, которым мы с главредом обменивались. Не знаю, каким образом во вступление к "Обратной Связи" пробрался этот весьма типичный эпизод из жизни редакции, но, в конце концов, надо же с чего-то начинать традиционную рубрику, посвященную письмам...



Привет (здарова, хелло, асалям алейкум и т.д.) "Страна Игр"! — обычно. Здравствуйте, о многоуважаемая, мною почитаемая, всеми обожаемая редакция "Страны Игр" — пафосное начало (хотя вам, бесспорно, приятно). Hi, motherfuckerquakerhacker... — не слишком остроумно. Все. Не знаю, как начать, значит и продолжать не стоит. До свидания.
Число. Подпись.
Шучу.
Сразу хочу объяснить, как будет построено мое к вам послание: 1) небольшие вырезки из автобиографии; 2) идолопоклонничество; 3) сказочка(!!!); 4) то ли критика, то ли советы; 5) просьбы. Итак, приступим к делу.
1. Зовут меня... по-разному. Мне 20 лет. Мой геймерский стаж — ... Все закрывайте уши (это изречение надо было запихнуть в 4 пункт, но я думаю, что вы видели фильм Pulp Fiction, а там так все намешано)! Нет никакого геймерского стажа. И быть не может. Стаж есть у инструменталистов из племени зулусов, которые по воскресеньям на тамтамах играют Hardcore from Zealous Republic. Простите за грубость (и, может, для кого-то тупой юмор) — просто не смог удержаться. Стаж может быть у водителя, работника морга и пр. Настоящий геймер может лишь ИГРАТЬ. А действительно играть — это значит всецело быть поглощенным этим необъятным игровым миром. Компьютерные и видеоигры — это своего рода искусство (я надеюсь, что с этим никто не спорит). А разве может быть стаж у художника (мой стаж рисования маслом по маслу — 134 года?..) или у скульптора??? Соответственно, играть — есть искусство, то есть можно с уверенностью заявить: "Я занимаюсь искусством ИГРЫ".
...Первый раз я поиграл за СВОИМ компьютером летом 1997 года; первый раз я купил номер "Страны Игр", в которой описывалась игрушка Dungeon Keeper (если кто не помнит: там злые рогатые дядьки с красными рожами мучили теток в кожаных рейтузах, варя этих самых теток в каких-то кастрюлях; первый раз я купил именно эту игру; первый раз ее прошел.
2. Идолопоклонничество... к кому? GL, я тебя люблю. Люблю уже 2,5 года (даже с девушками так долго не получалось, а уж с журналом и подавно). Люблю и буду любить (наверное).
Также я хочу отдать дань уважения монстрам своего дела, моим любимым авторам: Сергею Овчинникову, Борису Романову и Дмитрию Эстрину. Видно, что люди пишут с чувством, да и просто, самые запоминающиеся статьи (уже тогда) были именно у этих авторов.
Еще классно, что информация про "Птюч" и МУЗ-ТВ проскальзывает в вашем журнале, а в "Птюче" и по МУЗ-ТВ о вас. Вы все очень стильные и модные. Это хорошо.
3. А теперь сказка. Что, не в тему? Очень может быть. Ну, да ладно. Итак.
Году где-то в 1100 отправились четверо закадычных друзей приключения искать на свою голову. Прекрасно проводили они время: тренировались в стрельбе из лука, фехтовании; спасали мирных жителей деревень и городов от всяких общественно-опасных элементов; находили чрезмерно большое количество кладов и далеко не бескорыстно расследовали различные дела и делишки этих самых жителей. И вот однажды, в одно прекрасное утро, возвращались они со щитом некоего лорда Kilburn'a к регенту Wilbur'y Hamphrey. Их путь лежал от самого Blackshire до Castle Ironfist проездом через Free Heaven. И вот, без зазрения совести, проехав через Blackshire Coach & Buggy, они решили воспользоваться услугами компании Free Heaven Travel West и здесь... Игра ВЫЛЕТЕЛА!!! Чего я только не делал с CD и иже с ним (и стирал, и жарил в духовке), ничего не помогло. То же самое повторилось и с другим CD. Никогда не буду больше покупать пиратские компашки. Жестокая сказка.
4. Теперь критика. Или даже не критика, а наезды. Но и здесь должен быть строгий порядок.
а) См. пункт 1.
б) Спор между жанрами. Я не скажу банального: "О вкусах не спорят". Я подойду к проблеме с другой стороны (сбоку). Когда у меня на столе еще не стоял комп, я ходил играть в клуб (давно это было) и играл там в Wolfenstein, в то время как многие резались в Dune 2. Я смотрел на них как на идиотов. По прошествии некоторого времени я начал без устали гонять в Road Rash. В 1997 году у меня появился комп, и я стал играть в Dungeon Keeper, но ненавидел HoMM. Сейчас меня не оторвать от различных вариаций RPG и пошаговых стратегий. Мораль сей басни такова: жанры всякие важны, жанры разные нужны (или не бывает плохих жанров, бывает безвкусный геймер (это ближе к истине — прим. ред.).
в) Спор между платформами. Ну что тут скажешь? Только что каждый прикалывается по-своему. Все играют на тех платформах, которые им нравятся больше всех остальных (и на которые деньги позволяют). Но вот еще что. Уважаемые, не забывайте, что на PC, помимо лихорадочного катания мыша по коврику или плевания на монитор от обиды, что вас по малтиплееру замочил сосед, который живет выше, или периодического поливания на клавиатуры кофе, чая и пр., на нем можно заработать. Да, да, не удивляйтесь, работать и, в принципе, зарабатывать неплохие денькага. А много средств к существованию вы заработаете на PS, N64, DC и т.д. и т.п.?
г) Спор между Q3 и UT. А мне по фигу. Заставляли. Не играл. Играть не буду. Потому что играют все. Попса.
д) Так. Господа редакторы, дизайнеры и прочие родители "СИ". Мне ужасно надоело, что вас замучили с постером, мол, маленький он, а мне его на стену вешать, и все такое. И вот какая мысль посетила мою бренную голову: а не выпустить ли вам обои со своим лейблом GameLand, где были бы всякие там Nox'ы, Tiberian Sun'ы Baldur's Gate'ы и прочее и проч. Обои же большие — на стенку поместятся. Или выкладывайте постер на CD, — если надо, пусть сами печатают... на формате А0 (хе-хе-хе).
е) Далее. Опять же, ну что вас тискают с этим CD? "Дизайн мне не нравится, содержание — отстой!" и т.д. Скажу просто: "Не нравится — не юзай!"
ж) О, кстати, наша тинейджеровская геймерская тусовка очень любит словечки типа "рулез", "отстой" и проч. Ни в коем разе не говорю, что слова эти плохие. Просто, когда письма этими словами так и кишат, то кажется, что вы, уважаемые геймеры, Бивиса и Баттхеда насмотрелись. А вы знаете, что они дебилы? А мультфильм про дебилов кто будет смотреть? Правильно. Так что, молодые люди (и нелюди), вы деградируете. Сходите в какой-нибудь бар, потусуйтесь на танцполе, отвисните, наконец, где-нибудь с девчонками. Не всю же молодость за компом сидеть. Хотя, кому как...
5. Помните сказку? Это — история моего прохождения Might and Magic VI. Да, признаюсь, оба диска были пиратские. Но где же можно найти у нас фирменные? Поэтому я прошу вас напечатать парочку адресов, где игры можно заказывать по почте (и обычной, и электронной). Просто очень нужны качественные продукты. И еще маленький вопросик: что лучше, Matrox Millenium G400 или GeForce 256?
Ну, вот и все. Удачи вам в вашей нелегкой работе. Все в жизни меняется, меняйся "СИ" и ты, но только в лучшую сторону, потому как в худшую меняться ты не умеешь.
Пока.

GRN (это не инициалы), г. Астрахань.

P.S. Если мое послание не опубликуете, то я на вас обижусь и читать вас больше не буду.

Здрасьте. Всегда необычайно приятно получать подобные письма. Творческие, так сказать. И, в общем, также приятно на них отвечать. Начну с того, с чего начал и GRN. То есть со "стажа". Вроде бы я уже писал об этом однажды, но, видно, все-таки придется повториться. Лично я отношусь к стандартному началу писем (имеется ввиду "мой геймерский стаж") вполне спокойно. Надо же как-то сказать, сколько времени человек играет, когда начинал и т.д. И не так уж важно, какими словами это сказать. Можно и "стажем". Относиться же надо ко всему (буквально ко всему) с юмором. Так будет легче. Живой пример: тов. Назаров, борющийся с опустыниванием. Сказка про пиратов мне чрезвычайно понравилась. Чрезвычайно она типичная. И, самое главное, злиться в этом случае можно только на себя ;-)). Где покупать лицензионные игры? Можно в e@shop. Магазин предоставляет чрезвычайно удобные услуги заказчикам, высылая игры в пределах СНГ. Кстати говоря, не только игры. Что касается выбора платформ, о котором пишет GRN, то позвольте мне деликатно возмутиться. Да, действительно работать можно исключительно на PC. И журнал мы, представьте себе, не на Dreamcast делаем. Но нельзя же подходить к этому настолько

прозаично. Мы же говорим не о практической пользе и способах применения PC, а об игровых платформах. Разница есть, и она весьма ощутимая. Несколько слов о постере. В общем, я официально заявляю, что с первого сентябрьского номера размер постеров увеличится, и скрепками они больше прокалываться не будут. Хотя идея про настенные обои мне понравилась... Надо будет обдумать на досуге... Пункты "е" и особенно "ж" оставляю на обсуждение читателям ;-)). Вот вроде бы и все... Ах да, GeForce 256 лучше.

А теперь критика. Здоровая и аргументированная:

Здравствуй, Страна Игр!

Как-то раз уже не поленился черкнуть тебе пару строк, и вот решил написать опять. Что меня подтолкнуло к этому шагу? Ну, во-первых, сегодня вся страна за компанию со мной написала выпускное сочинение по литературе. Литературный талант таким варварским образом был разбужен и потребовал дополнительного выхода наружу. Вторым фактором стало настойчивая просьба Дмитрия Эстрина присылать конструктивную критику, чем я сейчас и займусь(кстати обнаружил, что мой Word не знает слова Эстрин — ужасное упущение).

Так вот, критика (ну очень конструктивная). Для начала несколько общих соображений.

Во-первых, Страна что-то очень давно не меняла свой дизайн. Я не говорю, что он плохой, но раньше приблизительно раз в полгода такие профилактические смены проходили, а без них ваши дизайнеры совсем от скуки завянут.

Во-вторых, нехило было бы в начале каждого выпуска печатать пару таких табличек, типа как в Хакере. Одна со всеми вышедшими за две недели играми: название — жанр — разработчик — пара строк описания — оценка. Причем в таблицу эту вносятся ВСЕ игры: которые в этом номере присутствуют, которые будут описаны в последующих номерах и те, для которых места в журнале не нашлось. Тогда оперативность у вас получится — супер. А то выходите два раза в месяц, а места на все не хватает — вот и получается, что некоторые игры оказываются неохваченными, а некоторые освещаются с приличным запозданием (так F1 2000 вы описываете в июньском номере, а саму игрушку я купил в апреле).

Вторая таблица — таблица невышедших игр. В ней даже описания может не быть. Самое главное — предполагаемый срок выхода. Отложили игру — вы в таблице об этом отметочку делаете, отменили проект — тоже сообщаете. И геймер всегда будет в курсе готовящихся релизов. Конечно, подобную информацию можно вычленять из новостных колонок, но в таблице оно и понятнее, и полнее. А то, например, написали вы еще в пошлом году о проекте Flash and Wire (преемник Postal), а что с ним теперь — я и не знаю.

Ну вот, с общими соображениями покончили, теперь пробежимся по последнему (68) номеру.

Начинается все с обложки. Обложка у вас всегда отличная, вот только интернет-адреса не видно и названия игр от слова прохождения куда-то вверх уехали.

Дальше идет реклама — ее нам не надо, но и без нее тоже нельзя.

Дальше — оглавление. Оглавление хорошее, нужно только внимательнее заносить игры в список с алфавитным указателем (особенно из колонки новостей). Кроме того, хорошо бы вернуть колонку редактора. Приятно, когда тебе Сергей Амирджанов, а то и, чего доброго, сам Дмитрий Агарунов рассказывает о перспективах журнала.

После оглавления идут новости. К новостям вообще практически никаких претензий нет, просьба только выделять названия игр и компаний жирным шрифтом, что, впрочем, часто делается, но не всегда. К новостям прилагается хит-парад (правда, в последнем номере его нет — видимо, все место отдано под E3) и содержание диска. Это самое содержание хорошо бы каким-нибудь образом выносить на обложку или на сам диск — бывают люди, которые приобретают или не приобретают диск в зависимости от его содержания, а листать до восьмой страницы перед киоском неподручно. Сам диск ничего, медленный, правда, и некрасивый. И хватит помещать на него Quake III v1.17 Point release, лучше UT-patch 420 залейте, и где обещанные даунлоады к The Sims? (Кстати, я выяснил, что скачивать там дают только тем, у кого лицензионная версия игры, как же вы будете это все добро всем желающим раздавать?)

Листаем далее — превьюшки хитовые и обычные — тут добавить нечего. Разве что следите за опечатками и не обозначайте ударение большой буквой. Если технически нет возможности ставить штришок — оставьте как есть, пусть будет таинственная двусмысленность.

Между превьюшками располагается Online — на мой взгляд лучшая рубрика в журнале. Жаль только, что в последних номерах анатомичка куда-то пропала — вернуть немедленно!

О постере тактично промолчу — стыдно вам должно быть, уважаемые.

Превьюшки плавно перетекают в обзоры. Тут багов становится больше — то реквизиты игры пропадут, то оценка от другой игры приклеивается. К дискуссии о творчестве господина Назарова. Лично мне нравится. Здоровый юмор журналу необходим. Правда, недостаток, на который указывают читатели, действительно имеет место быть: за искрометными шутками об игре порой говорится мало. Отсюда вывод для главреда — ставьте его не на обзоры, а на preview, особенно когда информации об игре нет, а написать о ней надо.

После обзоров помещается рубрика железо — самая плохая рубрика в Стране. Ничего не имею против Васильева и Кузина — спецы, что надо — но нужно же и понимать, для кого пишете. Я, например, себя пробитым ламером в области железа не считаю, но процентов 60 того, что написано в статье, мне не понятно. Информация дается явно для профессионалов, но они ведь и специальную литературу почитать могут! А если вы все-таки считаете, что каждый геймер обязан знать, чем Voodoo 5 лучше или хуже GeForce 256, то предлагаю ввести отдельный раздел: железо для чайников, в котором вы бы доступно объяснили, что такое T-Buffer, поддержка EMBM и прочая криптопись.

А вот уголок Гоблина — rulez. Даже не просто rulez, а MEGA-rulez. Триксы к Кваке — отпад, хотя я Кваку не люблю (убежденный Анрыллер). Жаль только, что не в каждом номере уголок бывает. Если Гоблин не пишет ничего, так бить его да приговаривать: писать, писать, писать (Вот черт, это все сочинение с Грибоедовым в придачу).

Ну, коды — они коды и есть. Кому надо — тот читает. Тактика Стране тоже нужна. Конечно, не в таком объеме, как это было пару месяцев назад. И хотелось бы, чтобы это были не подробные солюшены, а советы и хинты (типа как Земля 2150).

Ну и напоследок "Обратная Связь", куда это письмо надо поместить.

Желаю вам прислушаться к критике и выражаю надежду на то, что и дальше, и больше, и лучше... Всего наилучшего, "Страна" и все геймеры.

Toxyc (toxyc@mail.ru)

Ну вот, теперь вроде бы даже есть о чем поговорить и что обсудить. Наконец-то! Дизайн. В общем, мы его начинаем менять, и, думаю, что изменения эти должны быть заметны в номере, который вы в настоящий момент держите в руках. Что касается таблички, в которую будут включены все вышедшие игры с оценкой и коротким описанием, то... Идея, конечно, хорошая, только вторичная. Наверное, мы придумаем что-нибудь свое. Оригинальное, разумеется. А вот табличка с играми, находящимися в разработке, меня, откровенно говоря, не вдохновила. Во-первых, таких игр очень много. В каждом номере выделять по три-четыре страницы на фактически один и тот же материал — это многовато. А дата выхода — это всего лишь условность. И изменения даты выхода — точно такая же условность. Именно поэтому мы пишем об этом исклю-



чительно в новостях. Колонку редактора вернем в обязательном порядке. Содержание диска, пусть и неполное, мы теперь выносим на сам диск, так что с этим, слава Богу, теперь все в порядке. UT-Patch 420, кстати говоря, уже был на диске некоторое время назад ;-)... Про г-на Назарова я писать больше не могу, извините ;-). С "железной" рубрикой обязательно будем что-то делать, обещаем, что в скором времени она станет доступной даже для новичков, но в то же время полезной даже для профессионалов. Гоблина бить?! Не сходите с ума, господа... Нельзя же так решать проблемы... А писать он обещал. В общем, огромное спасибо за письмо, которое, надо сказать, заставило нас задуматься о некоторых вещах. Еще немножко критики и пожеланий:

Здравствуйте, редакция одного из моих любимейших журналов!

Вступление закончилось, перехожу к делу. Сначала критика: Г-н Назаров, на мой взгляд, в своих статьях давно перешел границу, отделяющую здоровый humor от нездорового бреда. Юмор — это, конечно, хорошо, но не до такой степени, когда 80% статьи — "вода" (а о самой игре оставшиеся 20%).Тем более, что статьи очень маленькие. Из этого вытекает следующий пункт критики. Большую часть статьи занимают картинки. Вы скажете, что картинки несут важную инфу, но какую инфу несут картинки на стр.58 и 60 в N68 (обе в левом нижнем углу)? Я понимаю, когда речь идет о готовящейся игре, тогда вся статья может быть просто комментариями к картинкам (это было предложение). А зачем печатать гайды по играм вроде Soldier of Fortune(3 листа можно занять чем-нибудь более полезным)? Ведь в игре нет никаких особо сложных головоломок (вот еще предложение: писать для таких игр только хинты и решения особо сложных загадок). Еще предлагаю чередовать статьи о карточных играх статьями о настольных RPG. Хотелось бы видеть на CD (а лучше в журнале) побольше рассказов по мотивам игр (вроде труда Сергея на диске к N68). Буду очень рад, если Вы обратите внимание на мое письмо.

DWELLER (к сожалению, никакого отношения к Elite CRPG Players не имеющий).

Пропустим Назарова, который, похоже, стал просто невероятно популярным, и сразу перейдем к тому, что не надо публиковать в журнале. Одна маленькая просьба: уважаемые критики, лучше пишите, что публиковать в журнале надо. Что касается рассказов на CD... Так ведь... Пишите — и они всенепременно появятся. Что ж, разбавим критику весьма доброжелательным отзывом:

Привет, "Страна Игр". Прочитал на днях последний ваш номер, посмотрел рубрику "Обратная связь" и все-таки решился написать вам письмецо. Во-первых, ваш журнал — хороший, именно не лучший, а хороший. Лучший журнал пока еще у нас не создан. Что я вам хочу сказать — не слушайте любителей толстых журналов! Я ваш стал покупать именно из-за того, что он выходит ДВА раза в месяц. Оперативная информация — да, два демо диска — да, все самое свежее — ДА!! Что хочу сказать про споры о том, сколько места надо уделять играм разных платформ: да все вы правильно делаете! Сколько игр выходит — столько рецензий у вас и пишется. Я — ПиСишник, но жаловаться на большой обзор Tokyo Game Show — это глупо.. Если вы о нем написали — значит так надо! И я не жалуюсь на то, что этот материал занял много места, которое можно было посвятить писишным игрухам. По поводу письма Паранойда, опубликованного в последнем номере... Он говорит, что мы, писишники, считаем все остальное %$##^^&$#, я лично с удовольствием смотрю на консольные игры (особенно Dead or Alive 2 :)). И вообще к приставкам отношусь с уважением. Если звезды зажигаются — значит это кому-то надо.

По поводу тов. Назарова. Друг мой, Паранойд, ты что, такой правильный и выражаешься только на чистом русском? Большая часть произведений Назарова вызывают восхищение (у меня по крайней мере), и его шутки — это никак не издевательство над великим и могучим. Ваш диск — супер, по сравнению со старым — небо и земля! Вот только музыку бы поставить и еще не нравится мне ваша тенденция — ставить видео, которое надо сначала на диск качать. Я, может быть, конечно, и заелся, но все же.. Насчет дизайна.. Мне доставляет огромное моральное и эстетическое удовольствие лицезреть дам в "Обратной Связи", но в последнем номере... на 94 странице... Гм... это дама такая, да? Ну да ладно.. Что ж, надеюсь, что внес свою лепту в улучшение журнала.

Torrd.

P.S. Про постер помолчу — у вас уже, наверное, и так пожеланий по его поводу много...

Очень радостно. Возможно, у нас и не все так замечательно, как пишет Torrd, но, по крайней мере, наши взгляды во многом (то есть практически во всем) совпадают. И Назаров со мной, наверное, согласится. Кстати, музыка на диске есть, просто ее надо запустить в рубрике Special. А постер, как я уже говорил, в скором времени будет большой.

Здравствуйте уважаемая редакция уважаемоговсеми журнала "Страна игр"!

Решил сподвигнуть вас на размышления и написать это письмо. Хотел бы поговорить с вами о квестах. Я согласен, что выпуск квестов не остановился. Но согласитесь, что сейчас выходят в основном русские квесты. Я не считаю Escape from Monkey Island, т.к. по вашим словам это будет не очень-то хорошая игра. Я делаю такие поспешные выводы, потому что с появлением в знаменитой серии The Curse of Monkey Island трехмерности по-моему все станет хуже. Хотелось бы, чтобы вы сказали, будет ли в новой серии та же музыка в стиле регги. Без нее по-моему игра вообще потеряет всю душу. Я являюсь поклонником квестов SIERRA. Хоть это и классика, и большинство квестов выглядит просто убого (в основном первые части),но взгляните на последние. Великолепный Gabriel Knight 3 — первый в моей жизни квест, где можно управлять камерой и наводить ее в любую точку заданного места. Седьмая часть Ларри (не новый квест, но все равно) — просто великолепная анимация. То же самое и King Quest 7. Дальше хотел бы поговорить о русских квестах. Не знаю почему (сейчас вы на меня накинетесь), но мне не очень нравятся русские квесты. А особенно "Петька и ВИЧ". Что-то в нем мне всегда казалось не то. В нем не было души. Мне всегда нравился квест на PlayStation Discworld 2. У него была душа. И надо быть настоящим квестоманом, чтобы понять это. Я понимаю, что "Петька и ВИЧ" делался как мультфильм, и поэтому все так выглядит, но ему никогда

не стать моим любимым. Той жизненной атмосферы, как в "Gabriel Knight 3", ему не добиться. А вторая часть ВИЧа? Я прошел ее за час! Это же смешно! Квест должен быть длинным, а также (в меру способностей)сложный. Такой же длинный, как "Broken Sword 1-2" и, кстати, такой же сложный. Легкие квесты обычно предназначены для младшего поколения (очень младшего). И если бы не местами пошлый юмор в ВИЧе, я бы причислил его к этой категории. А взгляните на "Братьев Пилотов". Отвратительная MIDI-музыка. Его даже квестом при всем желании трудно назвать. Сборник головоломок — не более. Может я в чем-то, конечно, не прав... но я не такой уж противник русских квестов. Мне нравятся такие русские квесты, как "Ацтеки", "Штырлиц".

Кстати, "Штырлиц" как раз такая игра, которая соответствует моим запросам — в меру длинная, в меру сложная, не считая, конечно, опять же пошловатого юмора. "Ацтеки" же мне понравились тем, что создатели подошли очень серьезно к созданию этого продукта. Консультировались с учеными. Игра оснащена энциклопедией...

В заключение хочу сказать, что я пишу все это не для того, чтобы отнять у вас клочок бумаги в журнале, а для того, чтобы выразить себя, ведь это вы, надеюсь, разрешаете своим читателям :).

Спасибо за внимание.

Борисов Юрий.

bja@shakht.donpac.ru

P.S. Уважаемые читатели! Позвольте товарищу Назарову шутить в полной мере своих возможностей. Как вы не понимаете, что без его шуток журнал был бы в два раза скучнее. И пусть на меня не обижаются остальные авторы журнала. Вы самые-самые!

Похоже, квесты в последнее время становятся больной темой. И даже не потому, что их нет. А потому, что они стали другие. Действительно, Escape from Monkey Island не произвел на нас большого впечатления. Возможно, что мы ошибаемся. Очень хотелось бы на это надеяться. Однако на данный момент об игре известно не много, поэтому мы даже не можем вам сообщить, какая там музыка будет. Что касается русских квестов, то мнения тут могут быть очень разные. Правда, вот я абсолютно не понял наездов на "Братьев Пилотов", которые по сути своей и являются сборником головоломок. А те же "Ацтеки" — это не вполне русская игра, а всего лишь отличная локализация творения Cryo. В общем, в ближайшее время с квестами будет что-то происходить. Не может ShenMue остаться незамеченной... Чуть-чуть полезной информации ;-)):



Здравствуйте, уважаемая редакция журнала СИ. Очень прошу вас опубликовать мое письмо в самых ближайших выпусках, так как в нем есть полезная информация. Заранее благодарю.

Итак, мое письмо посвящено всем фанатам старого доброго TR, тем, кто часами сидит за компьютером для того, чтобы выпутаться из очередной головоломки (коих в TR отнюдь не мало) или одолеть супостата.

Итак, по-моему одним из самых сложных уровней является уровень 17-The Lost Library, где надо сражаться с жуткими дровосеками и решать множество головоломок. Вовсе не советую вам хвататься за голову, так как выход есть. В общем, вы увидели дровосека. Не пугайтесь, а начинайте в него стрелять из ПИСТОЛЕТОВ. Как только супостат подбежит к вам, надо просто через него перепрыгнуть и спринтом отбежать от него в противоположную сторону и, развернувшись, стрелять в него опять. Когда он снова подбежит к вам, проделайте ту же операцию. При большом старании и желании можно так разделаться со всеми дровосеками, не теряя жизни и не тратя патроны. Что же касается уровня 21-The City of The Dead, то лично я секрета 55 на нем не нашел, даже приладив ускоритель к мотоциклу и перепрыгнув через пропасть. Попробуйте вы, так как все может быть. Далее. Очень часто на вашем пути встают слуги Ван Кроя-ниндзя. Сложно победить тех, которые палкой отбивают ваши патроны. Как только завидите ниндзя, начинайте в него стрелять из обычных пистолетов. Ниндзя достанет свою игрушки и начнет отбивать ваши патроны. Стреляя в него поворачивайтесь вокруг своей оси на 360 градусов. Он уберет свою палку и приготовится на вас напасть. Снова стреляйте в него. После нескольких попаданий он снова достанет оружие и начнет заново отбивать ваши пули. После нескольких таких операций вы его обязательно пустите в расход.

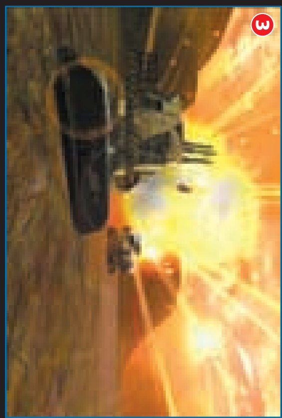
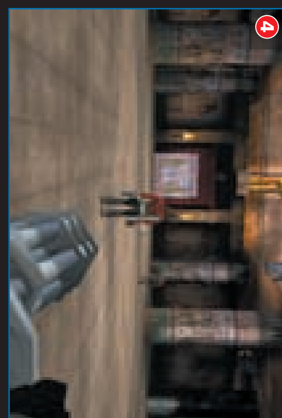
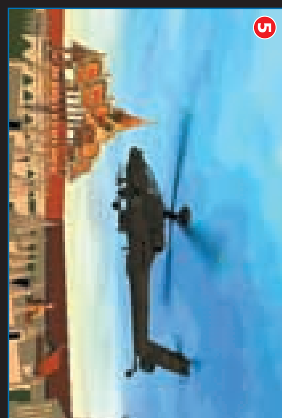
От быка-хранителя на уровне Chambers of Tulun можно легко убежать, а если он все-таки вздумает стукнуть палицей о землю, то просто в момент удара подпрыгните, и бык не достанет ударной волной Лару.

Вообще же мои любимые игры не только серии TR. Я увлекаюсь также FIFA 99 (200 мне не нравится), Soldier of Fortune, Quake 2,3 и также уважаю Need for Speed. В общем, пишите, фанаты TR, если возникнут какие-либо вопросы.

Мой e-mail: kolbatov_anton@mail.ru

Всем пока.




ДЕМО-ВЕРСИИ:

MDK 2
Демо-версия отличного продолжения одной из самых ярких игр, которую лично я когда-либо видел. Демку MDK 2 должен увидеть буквально каждый! 1

Carmageddon TDR 2000
Как ни странно, эта игра произвела на нас вполне благоприятное впечатление, хотя после первого сиквела казалось, что оригинальная идея была раз и навсегда уничтожена убогим дизайном... 2

Ground Control
Великолепнейшая real-time стратегия в полном 3D. Однако удивляет, на самом деле, не графика... Удивляет то, насколько грамотно и правильно реализовано в игре управление... 3

Serious Sam
Довольно прикольный 3D-action, отличающийся отличным дизайном и высокотехнологичной графикой, позволит вам замечательно провести время за монитором. Самое удивительное, что появился Serious Sam буквально из ниоткуда... 4

Enemy Engaged: RAH-66 Comanche vs. Ka-52 Hokum
Весьма реалистичный и довольно-таки красивый вертолетный симулятор. Жаль лишь, что появился он так поздно. 5

Steel Beasts
Танковый симулятор от Shrapnel Games. Неплохая графика, продвинутый искусственный интеллект плюс высокий уровень реализма - фанатам жанра демка точно придется по душе. 6

ВИДЕО:
Metal Gear Solid 2
Onimusha
Excite Bike 64,
Mission Impossible 2 (Widescreen)
Dinosaur (Widescreen)

ПАТЧИ:
Messiah 0.2 Patch
Unreal Tournament 420 Patch
Revenant v1.22 Patch
Imperium Galactica 2 Patch
Star Trek: Armada v1.1 Patch

+:
полный набор для The Sims (дома, семьи, скины, предметы)!

3

Здравствуй СИ!!!!!
У меня к вам два вопроса.
1. Почему когда я запускаю игру Daikatana, она у меня (даже в меню) ООООООЧЕНЬ сильно тормозит. Комп у меня не супер, но нормальный PIII 500Mhz 96RAM voodooII
2. Плиз, назовите 3 3D акселератора, которые в ближайшие 3 недели будут самыми лучшими. Желательно написать их цены. Заранее спасибо.

Алексей (ламер) 30/05/00 skat42@mail.ru

Здравствуй, Алексей!
1. Черт ее знает, почему она тормозит... У Джона Ромеро об этом спрашивать надо. Хотя и он вряд ли тебе ответит... Может патч поможет? На этом диске, кстати, лежит...
2. Radeon 256, Voodoo 5 5500, GeForce 256 2GTS. Возможно, они будут самыми мощными даже в ближайшие два месяца ;-)).

17 ИЮНЯ — ВСЕМИРНЫЙ ДЕНЬ ПО БОРЬБЕ С ОПУСТЫНИВАНИЕМ И ЗАСУХОЙ

Тело и мысли человека на 90% состоят из воды.
Из доклада на конференции "Грачи без границ"

Если вы думаете, что вода — это исключительно внутриванное понятие, то вы глубоко (в зависимости от размеров ванны) заблуждаетесь. Вода есть одна из величайших стихий, которая к тому же дала путевку в жизнь всем ползающим, летающим и даже прыгающим существам, обитающим ныне на Земле. Но, к сожалению, в настоящее время территории, занимаемые царством Королевы-H2O, стремительно сокращаются. Некогда цветущие леса, вересковые поля и конопляные луга превращаются в безжизненные пустыни, в которых не встречаются даже страусы. Высыхание морей ведет к жутким сокращениям ВМС всех стран мира: к сегодняшнему дню численность военно-морских свинок во всех армиях практически свелась к нулю. Но это полбеды. Самое ужасное заключается в том, что подобные процессы имеют место быть не только на Земле, но в и виртуальных Вселенных. А это значит, что может случиться так, что скоро нам будет негде спасать принцесс и целые государства, руководить армиями и расследовать загадочные преступления, парить на фантастических самолетах и летать на реальных болидах Формулы-1. Ведь без воды все цветущие (и даже потихоньку загнивающие) виртуальные миры попросту трансформируются в голые пустыни, пригодные лишь для строительства замков из песка.

Но об этой ужасной проблеме не забывают. Ежегодно 17 июня прогрессивное человечество отмечает Всемирный день по борьбе с опустыниванием и засухой, поминая отважных бойцов, сражающихся с бедой. Слава Богу, что подобные героические личности существуют и в виртуальных мирах. Изо всех сил они стараются поддерживать параллельные Вселенные в надлежащем состоянии, чтобы остальное человечество могло и дальше жить полноценной жизнью по ту сторону экрана своих мерцающих друзей-мониторов.

Разумеется, бороться с опустыниванием и засухой необходимо с помощью специальных инструментов. Самым главным из них является транспорт. То, благодаря чему менеджеры озер и управляющие океанов переносятся в виртуальную Вселенную. Конечно, речь идет о компьютерных играх. А если быть более конкретным ("чиста, в натуре и все такое"), то об экономических стратегиях. Ни кто иной, как игроки, проводящие лучшие часы своей жизни возделывая земли во всех сериях "Цезарей", "Фараонов" и иже с ними, обеспечивают более менее пристойную жизнь горожанам, заключенным в объятия душного бетона и раскаленного асфальта. Впрочем, последним не так уж и плохо живется. Благодаря специалистам, грамотно руководящим грандиозными мегаполисами с помощью таких программ, как SimCity, они обитают в довольно комфортных условиях. Но не следует думать, что эти граждане являются праздными тунеядцами, и все, чем они занимаются — пытаются обменять свои книги "Радость секса" на чужие книжки "Венерические заболевания и их лечение". Напротив, они обеспечивают научную и экономическую базу для игр, в которых игрокам приходится сталкиваться с самыми разнообразными проявлениями НТР, будь это футуристический боевик или самая обыкновенная фантастическая стратегия.

Поэтому в очередной раз совершая путешествие по сказочному миру, дышащему жизнью за стеклом вашего монитора, вспомните, кому вы обязаны этим, помимо дизайнеров и программистов. И постарайтесь не нарушать в нем экологический баланс, дабы виртуальная Вселенная жила и дальше, искрясь и переливаясь своими волшебными водоемами. Будьте уверены: поддерживать в таком состоянии целый мир очень тяжело. Не забывайте об этом. Хотя бы раз в году. 17 июня — во Всемирный день по борьбе с опустыниванием и засухой.

Вячеслав Назаров





АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ 1С:МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 281-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru



Самые популярные программы для домашних компьютеров В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

Москва
ТД «ОФИС ПЛЮС» Ленинградский пр-т, 80, кор. 20,
ИАЦ «Софт-Информ» ул. Автозаводская, 17, стр. 1, офис 44
ВЦ «Горбушка», левая аллея, девая сторона, 96-97
«Филпорт» ул. Б. Якиманка, 26, маг. «Дом Игрушки»
«А2000» ул. М.Бирюзова, 17
«Дом деловой книги» ул.Марксистская, 9
«Кинолюбитель» Ленинский проспект, д. 62/1
«Галерея Водолей» Ореховый бульвар, д.15
ТДК «Москва» ул. Тверская, д.8, стр.1
«ПРЕССТОРГ» ул. 2-я Тверская-Ямская, д. 54
«Причал» ул. Исаковского, 33/1
«ПСМ компьютер» Олимпийский проспект,16
Марксистская, 3 (маг. «Планета»)
ТД «Перекресток в Северном Бутово», ул. Старокачаловская, 16
«Техмаркет» ул. 8-го Марта, 10
«ФОРМОЗА-АЛЬТАИР» ул.Авиамоторная, д. 57
«Школа 21 век» Детский Мир, 4-й и 1-й эт.
«Три С» Осенний б-р, 7, корп. 2
«Nika Computers» Зеленоград, корп 1106Е
«АГМАРМУЛЬТИМЕДИА» Б. Строчиновский пер., 28/11
ул. Генерала Глаголева, 26
«АЮ+» ул.Смольная, 24"а"
«Бизнес книга» ул. Б.Ордынка, 19, стр. 2
«ВИСТ на Масловке» ул. Башиловская, 21
«Квазар» 3-ий Добрынинский пер., 3/5, корп. 1
«Линтек М» Воробьевы горы, МГУ, НИИЯФ, корп. Высоких энергий
«ЛНК» ул. Новая Басманная, 31, стр. 1
«Фирма МЕЛАН» ул. Ивана Франко, 38, корп. 1
«МИКС-Компьютер Сервис» ул. Тверская, д. 25/9
«PC-сервис» ул. Нижняя Красносельская, 45, кв.41
«ТАЙСУ» Ленинский проспект, 89
ТД «МАРАФОН» Рязанский пер., 2
«Фирма СМС» Зеленоград, корп. 430, стр. 1
«ЮНАР и К» Тверская застава, 3
«Дом книги в Сокольниках» Русаковская ул., 27
«Компьютерный дом на Руставели» ул. Руставели, 1
Савеловский ВКЦ, В23
Дом Книги «Молодая Гвардия» ул.Полянка, 28
«Ориел» Университи, 2-й этаж
«Порфир» ВЦ "Горбушка", 2-й этаж
ТД «Прогресс» Зубовский б-р, 17, стр.1
«Стингер Сервис» Савеловский ВКЦ, В13
«Столица Электроникс» ул.Земляной Вал, 2/50

Абакан
«Ситилинк» ул. Щетинкина, 59

Алматы
«СЭТ» ул. Маркова, 44, оф. 315

Архангельск
«ТРЭВЭЛ ТЕКНОЛОДЖИ» ул. Тимме, 7

Астрахань
«ВЦ Пилот» ул. Савушкина, 43, оф. 221

Барнаул
«Алтай-Компьютер-Сервис» ул. Деповская, 7

Березники
Центральный Универсальный Магазин

Бишкек
Урматтуу Лтд. ул. Киевская, 96Б, салон «Urmatuu»

Братск
ТЦ «Сервер» ул. Депутатская, 17

Брянск
НТЦ «Апекс» ул. III Интернационала, 2 ,59

Верхняя Пышма
«Центр Информационных Технологий УДО» ул. Ленина, 42

Владивосток
«Юманс» ул. Фонтанная, 6, к. 3
Океанский пр-т, 140,маг. "Академкнига"

Владимир
«Кижи» ул. Московская, 11

Домодедово
«Конторское оборудование» ул. Рабочая, 59А,

Иваново
ул. Красной Армии, маг. «Канцтовары»

Ижевск
ул. Советская, 8А

Калининград
«Интерснаб DRV» Ленинский пр-т, 13-15

Киров
НТП «Орком-Трейдинг» ул. Московская, 12

Краснодар
КИТЦ СВТ «Центрприборсервис»
ул. Старокубанская, 118

Красноярск
«Макссофт» ул. Урицкого, 61, «Дом науки и техники»

Лангепас
ул. Ленина, 23, маг. «Пеликан»

Липецк
ул. Космонавтов, 28, «Алладин»

Магнитогорск
«СофтИнКом» ул. Ленина, ЦУМ

\Мурманск
«Эльфа-Компьютере» ул. Воровского, 15А

Нефтеюганск
«Росси» мкр. 2, д. 23

Невинномыск
«Децима-Софт» ул. Гагарина, 55

Нижневартовск
«Эдем» ул. Менделеева, 17П

Н.Новгород
ПКФ «ЛАД» ул. Маслякова, 5, оф. 37
«Волга-Софт» ул. Карла Маркса, 32;
«Волга-Софт» ул. Гордеевская, 97

Новгород
Григоровское шоссе, 14А, маг. «НПС»

Новосибирск
«Маяк» Красный пр-т, 157/1

Норильск
«Техносервис» пр-т Ленина, 22, маг. «Ольга»

Ноябрьск
ТПФ «Ямал» ул. Киевская, 8

Одесса
«Альфа-Ком» ул. Жуковского, 34
«AcashiSoft» р-к «Котовский», пав. Е-82

Оренбург
ул. Володарского, 27, маг. «Jazz»

Орехово-Зуево
«ComruTrain» ул. Ленина, 44А

Орск
«Диалог-М» ул. Станиславского, 53

Пермь
«КамаСофт» ул. Большевистская, 75, оф. 200
«Развитие-плюс» ул. Большевистская, 75, оф. 509
ул. Большевистская, 101,маг. «Дега-Ком»
«Крона» ул. Борчанинова, 15
ул. Куйбышева, 38, маг. «Игрушки»

Рига
«ANDI» ул. Дзербенес, 14, оф. 502

Ростов-на-Дону
ул. Большая Садовая, 70, салон «Лавка
Гэндальфа»

Самара
«АПС-Софт» ул. Мичурина, 15, ТТЦ «Аквариум», секция «АПС», 2 эт.

С.-Петербург
«Генеральная сервисная Компания»
Лиговский пр-т., 1, оф. 304;
ул. Большая Морская, 14, маг. «Эксперт-Телеком»;
Нарвская пл., 3, маг. «Аякс»
«СПб Дом Книги» Невский пр-т, 28,
«М-СТАЙЛ» ул. Кузнецовская, 21, 3 этаж
«ТИТАН»
Измайловский пр., 2 маг. «Микробит»;
Каменоостровский пр., 10/3, Компьютерный супермаркет «АСКоД»;
Сенная пл., 1, «Компьютерный Мир»;
пр. Скачек, 77, «Компьютерный Мир»;
ул. Рубинштейна, 29, Компьютерный сепермаркет «АСКоД»;
Московский пр., 66, маг. «Компьютерный Мир»;
пр. Славы, 5, маг. «MariCom»;
пр. Просвещения, 36/141, маг. «MariCom»;
ул. Народная, 16, маг. «MariCom»;
пр. Большевиков, 3, маг. «MariCom»

Сочи
НТЦ «ИНФОРМСЕРВИС» ул. Советская, 40

Сургут
«Юником» ул. Майская, 6/2, Техномаркет «ЧИП»

Таллинн
ул. Пунане, 16,Компьютерный салон «IBEKS»
Smirnov FIE Axtru, 12

Тамбов
ул. Советская, 148/45

Тольятти
«Альт-Групп» ул. Ленинградская ,53А

Тюмень
«ТюмБИТ» ул. Геологоразведчиков, 2-58

Улан-Удэ
«Стэк-Сервис» ул. Хахалова, 12А

Усть-Каменогорск
НТП «Рейтинг» ул. Ушанова, 27, подъезд 2

Хабаровск
«Контакт Плюс» ул. Стрельникова, 10А

Ханты-Мансийск
«Баланс Консалтинг» ул. Калинина, 53

Чебоксары
«Системпром» ул. Хузангая, 14

Челябинск
«Микос» ул. Энтузиастов, 12
«Форт-Электроникс»
Свердловский пр-т, 31,компьютерный салон «BEST»
ул. Пушкина, компьютерный салон «Wiener»

Чита
ул. Амурская, 91

Электросталь
«Контраст-Сервис» пр. Ленина, КЦ «Октябрь»

Южно-Сахалинск
ул. Емельянова, 34А, маг. «Орбита»

Якутск
«Софт-Лидер» ул. Аммосова, 18, 3 этаж

Ярославль
Салон «Аудио-видео» ул. Свободы, 52

а также в фирменных магазинах Москвы:

Партия: «Виртуальный Мир» Волгоградский пр-т., 1; «Галерея Домино» Калужская пл., 1; «Машина Времени» ул. Пресненский Вал, 7; «Мир Электроники» ул. Земляной вал, 32/34; «Олимпик» Мичуринский пр-т, 45; «Электроника» пр-т Мира, 118А; «Электроника» ул. Верхняя Масловка, 7; «Электроника» ул. Брянская, 12; «Электроника» ул. Солянка, 1; «Электроника» ул. Рокотова, 5; «Электронный Мир» Ленинский проспект, 70/11

М-Видео: ул. Автозаводская, 11; Чонгарский б-р, 3, корп.2; ул. Маросейка, 6/8, с.1; Столешников пер., 13/15; ул. Люблинская, 169; ул. Никольская, 8/1; ул. Бол. Черкизовская, 1; ул. Измаиловский вал, 3; ул. Пятницкая, 3;

Электрический Мир: ул. 9-я Парковая, 62-64, м-н Первомайский; Жулебинский бульвар, 9; Новокосинская ул., 36
Юнивер Компани: пр-т Вернадского, 101-1; ВВЦ, павильон «Вычислительная техника»; ул. Новый Арбат, 8, 2 этаж, отд. «Программное обеспечение»
Формоза: ул. Генерала Белова, 4; ул Шаболовка, 61/21; ул. Профсоюзная, 98, корп.1
Валга: пр-т 60-летия, 20; ул. Бутырская, 7; Старопименовский пер., 12/6